PC WORLD VIETNAM
01.2009 | 62

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ ... I TRÍ
www.pcworld.com.vn

Thế Giới Game

Chúc Mừng Năm Mới 2009

## LÃNG KHÁCH VÀ NỮ PHÁP SƯ

PRINCE OF PERSIA

Tr.31

ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG

Tr.79

Giá: 14.000 đồng

VinaGame KINGSOFT

Miễn Phí Vĩnh Viễn

# Võ Lâm Truyền Kỳ II

volam2.zing.vn

PHIÊN BẢN MỚI
**MIỄN PHÍ VĨNH VIỄN**

# 7 Sự kiện lớn mừng Sinh Nhật lần 1

THI ĐẶT TÊN
**PHIÊN BẢN MỚI**

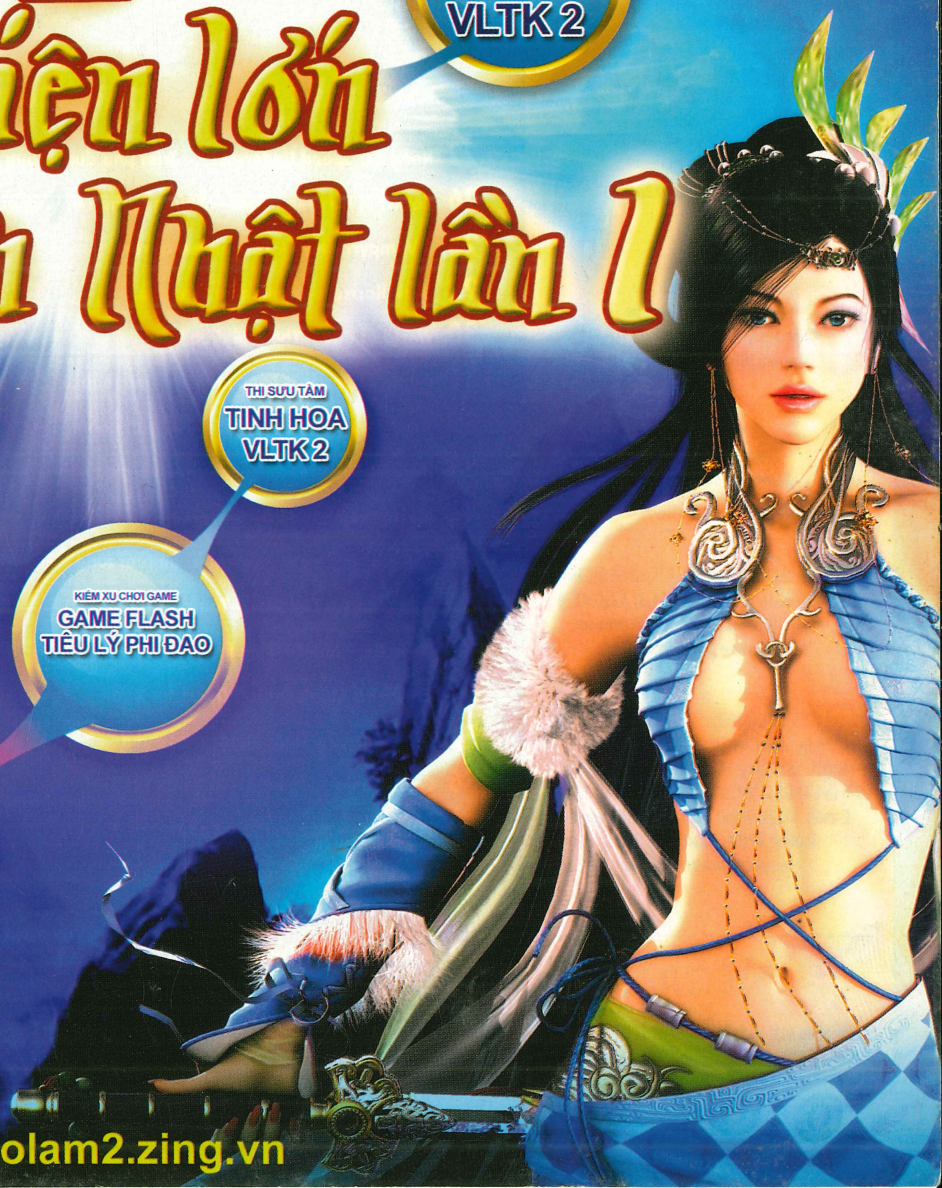
TUYỂN CHỌN MỸ NỮ
**SỨ GIẢ VLTK 2**

THI SƯU TẦM
**TINH HOA VLTK 2**

TÍNH NĂNG MỚI
**LIÊN ĐẤU BANG HỘI**

KIẾM XU CHƠI GAME
**GAME FLASH TIÊU LÝ PHI ĐAO**

THI SÁNG TÁC
**CA KHÚC VLTK 2**



Xem thông tin chi tiết tại http://volam2.zing.vn

THÁNG 01.2009 - SỐ 62

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

**TỔNG BIÊN TẬP**
Lê Trung Việt
*vietlt@pcworld.com.vn*

**PHÓ TBT**
Nguyễn Thu Hồng
*hongnt@pcworld.com.vn*

**THƯ KÝ TÒA SOẠN**
Trần Trung Hải
*haitt@pcworld.com.vn*

**BAN BIÊN TẬP**
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

**QUẢNG CÁO**
Thân Trọng Nam Phương
*phuongttn@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

**PHÁT HÀNH**
Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

**TRÌNH BÀY**
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh, Long Giao

**MỸ THUẬT**
Nguyễn Hữu Điều
*dieunh@pcworld.com.vn*

**TÒA SOẠN**
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

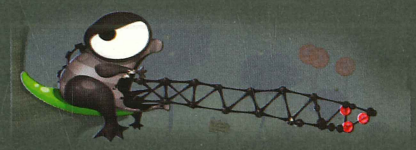
**VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI**
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
**Trưởng VPHN:** Phạm Tiến Quang
*quangpt@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

## GIỚI THIỆU



22 Need For Speed Undercover – Triệt phá đường đua ngầm
26 Gothic 3: Forsaken Gods – Những vị thần bị lãng quên
28 A Vampyre Story – Chuyện ma cà rồng
29 Dark Horizon – Bóng đêm thiên hà
30 World of Goo – Thế giới diệu kỳ
31 Prince of Persia – Lãng khách và nữ pháp sư
35 Tomb Raider: Underworld – Thế giới ngầm
38 Naruto: The Broken Bond – Phá vỡ giao kèo
41 Mortal Kombat VS DC Universe – Đại chiến
42 The Last Remnant – Cổ vật bí ẩn cuối cùng
44 Tom Clancy's End War – Tàn cuộc chiến
47 Little Big Planet – Tiểu hành tinh kỳ thú
50 Ratchet & Clank Future: Quest for Booty – Nhiệm vụ giải cứu
52 Resistance 2 – Bước ngoặc cuộc chiến
56 Castlevania Judgment – Sự phán xét
60 Wii Music – Nào cùng chơi nhạc
62 Star Wars: The Clone Wars – Lightsaber Duels – Quyết đấu gươm ánh sáng
64 Disaster Day Of Crisis - Thực thi công lý
67 Sonic Unleashed – Nhím xanh tấn công
68 Kingdom Hearts Re: Chain of Memories – Ký ức lãng quên
70 Locoroco 2
72 Super Stardust Portable – Quét bụi vũ trụ
73 Cake Mania Barker's Challenge – Vung tay làm bánh
74 Age of Empires Mythologies – Huyền thoại đế chế
76 Track Mania DS – Cháy bỏng đường đua

## DÒNG CHẢY GAME


4 Nintendo ăn mừng cuối năm

4 Halo Wars lỡ hẹn với game thủ

5 ESWC mất nhà tài trợ chính NVIDIA

6 Tin thế giới

8 Tin trong nước

12 7 sự kiện nổi bật trong năm 2008

16 "Tái sinh" nhờ cộng tác với khách hàng

18 Về đâu, luật 5 giờ?

## CŨ MÀ HAY


86 Freelancer - Chiến binh tự do

## PHẦN CỨNG


88 Máy tính xách tay – Không ngán game nặng

89 Khung hình kỹ thuật số – Tái ngộ những khoảnh khắc

90 Màn hình LCD – Sàn đấu tầm trung

92 Máy tính – Mạnh mẽ, lướt êm

94 Máy xem phim cầm tay – Niềm vui cho game thủ

## SẮP PHÁT HÀNH


78 The Godfather II – Ông trùm

80 Ar Tonelico 2: Melody of Metafalica – Giai điệu Metafalica

82 The Conduit – Đặc vụ chống xâm lăng

84 Ceville

84 Dungeon Hero

85 Nobunaga's Ambition: Iron Triangle

85 Return to Mysterious Island 2

85 Star Ocean: Second Evolution

## TRỢ GIÚP

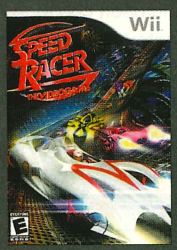

95 Đồng bộ PSP với máy tính

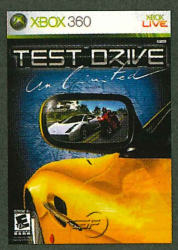
96 Năm lời khuyên của Game Si

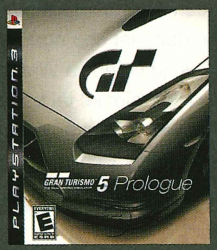
97 Hỏi & đáp

## SÂN GAME


98 So sánh Game của 3 hệ console (phần 1)

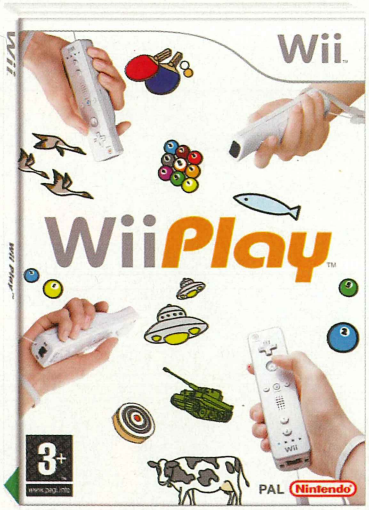




### TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

**Để tra cứu nhanh bài viết đã in** trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

# NINTENDO ĂN MỪNG CUỐI NĂM




Theo báo cáo mới nhất của Famitsu, doanh số hiện nay của Wii đã gấp 3 lần máy PS3 của Sony ngay tại thị trường Nhật - quê hương của cả 2 sản phẩm. Nintendo đã bán ra hơn 35 triệu máy Wii kể từ khi phát hành vào cuối năm 2006 cho đến 30/9/2008 tính trên toàn cầu, gồm Bắc Mỹ, châu Âu và châu Á. Riêng tại thị trường nội địa, máy Nintendo Wii cũng đã tung ra được hơn 7 triệu sản phẩm, tính đến cuối tuần vừa qua; trong khi đó theo Enterbrain, hệ máy PS3 chỉ tiêu thụ được khoảng 2,73 triệu sản phẩm cho đến ngày 30/9/2008.

Điều đáng buồn cho hệ máy Xbox 360 của Microsoft tại thị trường Nhật Bản chính là doanh số không như mong đợi, mặc dù chiến dịch quảng bá rất được chú trọng. Cũng theo Enterbrain, Microsoft chỉ bán được khoảng 750.000 máy tại thị trường Nhật tính từ lúc ra mắt vào năm 2005 và hơn 25 triệu máy trên toàn cầu.

Bên cạnh đó, trò chơi Wii Play của Nintendo cũng đã rất thành công, mặc dù đã phát hành từ tháng 3/2007. Wii Play luôn nằm trong "top 10" các game bán chạy nhất tại thị trường Bắc Mỹ. Vậy bao nhiêu bản Wii Play đã được bán ra? Chỉ tính riêng tại thị trường Mỹ, Wii Play đã đạt đến con số khổng lồ - 7,9 triệu bản. Theo Nintendo, chỉ tính tại Mỹ, hãng đã bán ra được hơn 15,4 triệu máy Wii. Như vậy, cứ 2 game thủ có máy Wii thì có 1 game thủ mua Wii Play.

Ngoài ra, Nintendo còn có đến 4 game nằm trong "top 10" game bán chạy nhất trong tháng 11/2008, gồm: Wii Play, Wii Fit, Mario Kart Wii và Wii Music. Điều khá bất ngờ là không có game nào trong số này được phát hành gần đây.

Theo hãng Nintento, mỗi năm hãng hoàn toàn có thể tăng lợi nhuận lên đến 198%. Dẫn chứng cho việc này chính là doanh thu của phần cứng của Nintendo đã tăng hơn 66%, tổng số lượng tiêu thụ của Nintendo Wii và DS là hơn 3,6 triệu máy chỉ trong tháng 11/2008.

# HALO WARS LỠ HẸN VỚI GAME THỦ

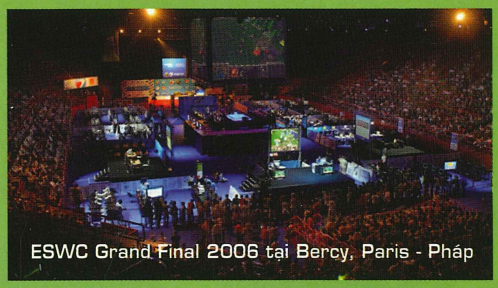
Theo thông tin từ nhà phát hành game Microsoft, phiên bản mới nhất của dòng game Halo sẽ không ra mắt đúng như dự kiến ban đầu. Dù khoảng thời gian dời lại của Halo Wars không xa so với dự kiến là bao, nhưng bấy nhiêu cũng đủ để fan Halo "sốt vó". Nhà phát hành Microsoft cho biết, Halo Wars - trò chơi cuối cùng do hãng Ensemble Studios thực hiện sẽ được ra mắt vào tháng 3/2009, thay vì tháng 2/2009 như đã dự tính; cụ thể thị trường Bắc Mỹ vào ngày 3/3/2009, châu Á - Thái Bình Dương vào ngày 26/3/2009 và các khu vực còn lại vào ngày 27/3/2009.

Microsoft cũng cho biết thêm, game thủ đã có thể đặt hàng trước thông qua các cửa hàng trực tuyến và nhận ưu đãi đặc biệt từ nhà phát hành, phiên bản xe Warhog đặc biệt trong game. Bên cạnh phiên bản chuẩn (Standard Edition) có giá 59,99USD, Microsoft còn tung ra phiên bản đặc biệt cho người sưu tập (Limited Collector's Edition) với giá 79,99USD. Dĩ nhiên, bản đặc biệt sẽ có rất nhiều "đồ chơi" thú vị, từ chiến xa Wraith đặc biệt, 1 cuốn tiểu thuyết bằng hình, 6 thẻ bài Leader...

Nhà thiết kế tài ba Bruce Shelly của Ensemble Studios cho biết, ông rất buồn khi nghe tin Microsoft sẽ cho đóng cửa hãng phát triển game này. Tuy vậy, Shelly cũng được an ủi phần nào khi được đề cử vào AIAS (viện Hàn Lâm Nghệ Thuật và Khoa Học Tương Tác) vào tháng 3/2009.

# ESWC mất nhà tài trợ chính NVIDIA

ESWC là giải đấu eSports lớn thứ hai thế giới chỉ sau WCG, tuy nhiên sau khi ESWC và NVIDIA hợp tác với nhau từ năm 2003, tiền thưởng của ESWC mỗi năm một giảm và đặc biệt giảm mạnh trong năm 2008. Hôm 16/12 vừa qua, ESWC đã công bố NVIDIA sẽ không tiếp tục làm nhà tài trợ chính của sự kiện này. Ông Matthieu Dallon – CEO của ESWC cho biết: "NVIDIA sẽ không còn là nhà tài trợ chính của ESWC trong năm 2009. Tuy nhiên, NVIDIA có thể vẫn sẽ hỗ trợ trong một số sự kiện vòng loại và chúng tôi cũng đang bàn thảo việc họ sẽ tham gia như thế nào tại vòng chung kết ESWC 2009 tại Paris".


ESWC Grand Final 2006 tại Bercy, Paris - Pháp

Thực tế, trong năm 2008 đã xuất hiện những dấu hiệu cho thấy sự rút lui dần của NVIDIA. Nếu như vòng chung kết năm nay được tổ chức tại Nvision – "đại bản doanh" của NVIDIA ở thành phố San Jose, California - thì sang năm 2009, chung kết ESWC sẽ quay lại Paris, nơi đã diễn ra các vòng chung kết trước đây. Vài tháng trước đây, logo của NVIDIA đã không xuất hiện tại vòng loại ESWC của Đức. Ngoài ra, tại thời điểm ESWC Masters Athens 2009 được công bố, logo của NVIDIA cũng không xuất hiện trên banner chính.

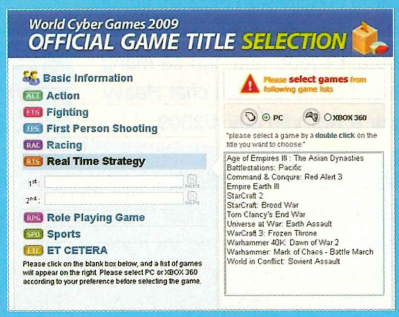
Việc NVIDIA rút lui được đánh giá là do ảnh hưởng từ sự suy thoái kinh tế thế giới. Cho tới giờ, tương lai về mối quan hệ giữa ESWC và NVIDIA vẫn chưa ngã ngũ, tuy nhiên dù thế nào thì đây cũng sẽ là tin không mấy dễ chịu cho cộng đồng eSports thế giới bởi sẽ ảnh hưởng không nhỏ tới chất lượng, yếu tố vốn được đánh giá cao của ESWC.

# Hàn Quốc đại thắng tại IEF 2008

International e-Sports Festival là một trong những giải eSports được tổ chức hàng năm tại Trung Quốc. Năm nay, do Trung Quốc đồng thời đăng cai cả Olympic Bắc Kinh 2008 nên IEF thay vì được tổ chức vào tháng 7 đã được dời sang tháng 12 và diễn ra từ ngày 5 - 7/12.

Ở 3 bộ môn thi đấu chính thức là Starcraft: Broodwar, Warcraft 3 và Counter Strike 1.6, có rất nhiều game thủ xuất sắc của Trung Quốc, Hàn Quốc và châu Âu tham dự. Mặc dù là nước chủ nhà nhưng Trung Quốc không giành được danh hiệu nào đáng kể ngoài ngôi vị á quân Warcraft của Sky – Li Xiaofeng. Trong khi đó, đội Hàn Quốc tham dự với những đại diện tốt nhất của mình và nhờ đó đã đoạt được tất cả những danh hiệu lớn: Moon – Jang Jaeho vô địch Warcraft, đội eSTRO vô địch Counter Strike, và Bisu[Shield] - Kim Taek Yong vô địch Starcraft.

Một lần nữa, Hàn Quốc chứng tỏ vị thế của mình trong nền eSports thế giới.



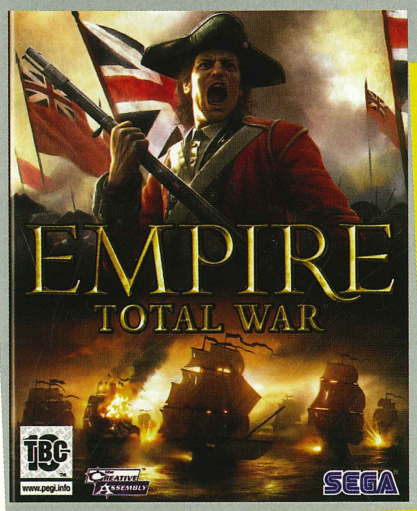

# WCG 2009 tiếp tục không có DotA

Ban tổ chức WCG đã công bố các game sẽ được bình chọn làm bộ môn thi đấu chính thức cho WCG 2009 và trong danh sách này tiếp tục không có DotA.

Đây có thể xem là một quyết định không quá khó hiểu bởi dù có một cộng đồng rất lớn nhưng DotA thực chất không phải là một game mà chỉ là một map tùy biến của Warcraft 3. Mặc dù các website cộng đồng lớn về DotA như myMYM.com, Gosugamers.net, Dotaportal.com thường xuyên kêu gọi các thành viên của mình chứng tỏ sự lớn mạnh của DotA bằng cách gửi thư cho BTC nhưng có vẻ như tất cả đều không tác dụng.

## Empire: Total War trì hoãn

Nhà phát hành Sega chính thức xác nhận ngày ra mắt trò chơi Empire: Total War được dời sang tháng 3/2009. Nguyên nhân của việc trì hoãn này là nhà phát triển The Creative Assembly quyết định hoàn thiện chế độ chơi multiplayer "1 chọi 1" trước khi tung Empire: Total War ra thị trường.




## EA độc quyền phát hành Brutal Legend

Electronic Arts và Double Fine Productions công bố đã ký hợp đồng phát hành độc quyền trò chơi Brutal Legend. Đây là tựa game bị Activision Blizzard bỏ rơi sau vụ sát nhập Vivendi – Activision hồi đầu năm nay. Brutal Legend hứa hẹn sẽ mang đến một thế giới âm nhạc đậm chất Heavy Metal và Rock & Roll vào quý 4/2009.

## Tai nghe mới cho PS3

Hãng Turtle Beach giới thiệu Ear Force PX1 - sản phẩm mới trong dòng tai nghe chơi game - được thiết kế chủ yếu dành cho hệ máy PS3. Tuy nhiên, Ear Force PX1 cũng tương thích với Xbox 360 và PC nếu người dùng sử dụng loại cáp thích hợp. Ear Force PX1 được bán ở mức giá 79,95USD. *www.turtlebeach.com*

## Perimeter II: New Earth hoàn tất

Strategy First thông báo trò chơi chiến thuật thời gian thực Perimeter II: New Earth dành cho hệ PC đã hoàn tất và chuẩn bị ra mắt vào ngày 20/1 sắp tới. Với nội dung tìm kiếm vùng đất mới trong vũ trụ, game tập trung vào chiến thuật tìm và bảo vệ các nguồn tài nguyên.

## Thử nghiệm PlayStation Home

Sony Computer Entertainment đã bắt đầu thử nghiệm dịch vụ PlayStation Home (miễn phí) từ ngày 11/12/2008, áp dụng cho tất cả người dùng PS3 trên thế giới. Với PlayStation Home, người dùng không chỉ được thưởng thức các nội dung giải trí như mini-game, hình ảnh, sự kiện đặc biệt... mà còn có thể tự tạo ra cộng đồng ảo với những bạn chơi cùng sở thích thông qua tính năng "Club". Ngoài hình thức tán gẫu (chat), PlayStation Home còn hỗ trợ giao tiếp thoại (voice chat).

## Vén màn Logitech G13

Logitech cho biết bàn phím chơi game G13 mới được bán ra trong tháng 12 này ở mức giá 79,99USD. G13 có bộ nhớ trong, cho phép người dùng thiết lập 5 profile cho các game bên cạnh profile đã được thiết lập sẵn dành cho những trò chơi đang thịnh hành như World of Warcraft: Burning Crusade, Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Call of Duty 4: Modern Warfare cùng một số tựa game khác.

## Star Wars MMORPG sử dụng HeroEngine

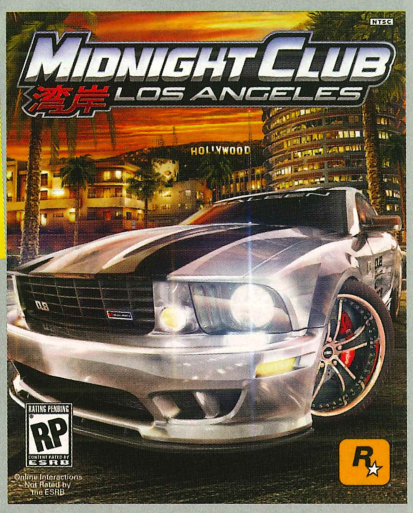
Cuối cùng, BioWare cũng tiết lộ trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi Star Wars: The Old Republic hiện được phát triển bằng HeroEngine của hãng Simutronics. Star Wars: The Old Republic có bối cảnh tương tự các tựa game dòng Star Wars: Knights of the Old Republic đã phát hành.

## Atari mua Cryptic Studios

Hãng Atari cho biết đã mua lại Cryptic Studios, công ty phát triển trò chơi trực tuyến từng được biết đến qua việc thực hiện 2 dự án City of Heroes và City of Villains cho NCSoft. Trong tình hình mới, trò chơi Champions Online sẽ được Atari khởi động vào năm 2009, sau đó Star Trek MMO sẽ tiếp nối vào năm 2010. Ngoài ra, một số công nghệ của Cryptic Studios cũng sẽ được áp dụng cho những tựa game khác của Atari.

## Midnight Club: Los Angeles nâng cấp nội dung

Rockstar Games thông báo họ sẽ phát hành 2 gói bổ sung nội dung dưới dạng tải về cho trò chơi Midnight Club: Los Angeles cho cả 2 hệ máy PS3 và Xbox 360 vào đầu năm sau. Trong đó, gói miễn phí South Central Upgrade Map cung cấp một khu vực mới của thành phố Los Angeles (được tiết lộ là khoảng 1/3 diện tích bản đồ cũ) với các địa danh nổi tiếng như Exposition Park, Shrine Auditorium, Crenshaw Plaza... Trong khi đó, gói thu phí South Central Content Pack cung cấp thêm nhiều mẫu xe, các cuộc tranh tài và bản nhạc mới.




## Chưa có PSP 2

Ông David Reeves, chủ tịch Sony Computer Entertainment Europe, công bố hiện không có kế hoạch nào cho PSP 2. Theo ông này, SCEE vừa khởi động chiến dịch quảng bá cho PSP-3000 và vẫn tập trung vào sản phẩm này. Reeves cho rằng do các nhà phát triển quá tập trung vào PS3, Xbox 360, sau đó đến Wii và DS nên game dành cho PSP thường bị đẩy "ra rìa", thậm chí các studio của Sony cũng chú trọng vào PS2 nhiều hơn PSP.

## Risen có trên Xbox 360, PC

Piranha Bytes cho biết trò chơi nhập vai hành động Risen (tên trước đây là Project RPB) sẽ có mặt trên hệ Xbox 360 và PC trong năm 2009. Piranha Bytes

cũng đang thực hiện một trò chơi nhập vai khác rất nổi tiếng là Gothic 4.

## Need for Speed phiên bản mới

Tương lai của dòng game đua xe này hiện rất mập mờ sau khi phiên bản mới nhất Need for Speed Undercover vừa phát hành. EA Black Box – nơi phát triển các phiên bản Need for Speed gần đây, sẽ chính thức đóng cửa để nhường chỗ cho một studio mới của Electronic Arts sẽ thành lập tại Vancouver. Trong khi đó, Need for Speed sẽ được đẩy về Criterion Games và sử dụng engine của dòng Burnout.

## Dante's Inferno tiếp bước Dead Space

Electronic Arts thông báo EA Redwood Shores, studio vừa thành công với trò chơi Dead Space, đang thực hiện một dự án mới cũng dữ dằn không kém dựa theo tác phẩm The Divine Comedy của Dante Alighieri. Cuộc phiêu lưu mới sẽ được hiện thực hóa bằng một trò chơi sử dụng góc nhìn người thứ 3 mang tên Dante's Inferno. Game sẽ có mặt trên PS3 và Xbox 360.

## Frozenbyte làm game cho PS3

Frozenbyte, nhà phát triển tựa game hành động Shadowgrounds trên PC, khẳng định sẽ phát hành tựa game đầu tiên dành cho PS3 mang tên Trine vào quý 2/2009. Game có 3 nhân vật chính là Thief, Wizard và Warrior, cùng chiến đấu để bảo vệ một vương quốc xinh đẹp. Hãng phát hành được chỉ định ở châu Âu là Nobilis.

## God of War 3 chính thức xuất hiện

Sony Computer Entertainment America xác nhận trò chơi God of War 3 đang được Santa Monica Studios phát triển cho hệ máy PS3. Bản trailer trình diễn gameplay đầu tiên của trò chơi vừa ra mắt lần đầu tiên trong sự kiện Spike TV Video Game Awards được tổ chức tại Los Angeles. Trong cuộc chơi mới, chiến binh thần thánh Kratos truy tìm tung tích những kẻ phản bội và từng bước đánh đổ Olympus.

## The Last Remnant bản PC

Sau khi ra mắt trên Xbox 360, The Last Remnant sẽ tiếp tục xuất hiện trên hệ PC vào quý 2/2009. Chủ tịch kiêm giám đốc điều hành John Yamamoto của Square Enix cho biết The Last Remnant là bước đi quan trọng trong quá trình đưa những tựa game khác đến với đông đảo game thủ và nhiều hệ máy khác.

## Bản đồ mới cho Gears of War 2

Microsoft và Epic Games đã phát hành gói bản đồ mới mang tên Combustible Map Pack dành cho trò chơi Gears of War 2. Combustible Map Pack có 3 màn chơi là Flood, Gold Rush và Fuel Station, được bán với giá 800 điểm MS trên Xbox Live Marketplace. Tính đến nay, phiên bản trên Xbox 360 của trò chơi này đã bán được hơn 3 triệu bản.

## Chi tiết về X-Men Origins: Wolverine

Activision cho biết sẽ ra mắt trò chơi X-Men Origins: Wolverine vào tháng 5/2009, cùng lúc với chiến dịch phát hành trên toàn cầu bộ phim cùng tên của hãng Twentieth Century Fox. Trò chơi do Raven Studios và Amaze Entertainment phối hợp phát triển và sẽ có mặt trên nhiều hệ máy như PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS và PSP.

## FF Crystal Chronicles: Echoes of Time lộ diện

Square Enix công bố trò chơi Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time sẽ được phát hành vào quý 2/2009 cho hệ máy Wii và Nintendo DS. Điểm nhấn ở tựa game này là hỗ trợ tính năng multiplayer trong các màn chơi.

## VESC HƯỚNG ĐẾN ĐẠI HỘI THỂ THAO CHÂU Á TRONG NHÀ, LẦN THỨ BA (AIG 3RD)

Giải Vô địch Thể thao Điện tử Việt Nam (VESC - Vietnam Esports Championship) là giải đấu các trò chơi Thể thao Điện tử (eSport Game) thường niên và có quy mô toàn quốc nhằm góp phần xây dựng nền Thể thao Điện tử Việt Nam theo hướng chuyên nghiệp và hội nhập. Giải do tạp chí Thế Giới Vi Tính (PC World Việt Nam), công ty Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN) và MRD (công ty Nghiên Cứu và Phát Triển Thị Trường) phối hợp tổ chức.

Trong thời gian tới, một sự kiện đặc biệt khác chắc chắn sẽ được cộng đồng eSport Việt Nam quan tâm, đó là việc Việt Nam đang cai tổ chức Đại Hội Thể Thao Châu Á Trong Nhà (Asian Indoor Games) lần thứ ba (AIG 3rd). Theo đó, AIG 3rd sẽ diễn ra tại Hà Nội vào tháng 11/ 2009, trong đó có nội dung thi đấu eSports đã đăng ký với Ủy ban Olympic Quốc gia.

Nhằm phục vụ hiệu quả nhất những mục tiêu của AIG 3rd, BTC VESC đã thảo luận cũng như tham khảo ý kiến của Ban vận động Thành lập Hội Thể thao và Giải trí Điện tử Việt Nam (Vietnam Electronic Sport and Recreational Association - VESRA) và quyết định đưa sự kiện VESC đến gần hơn với AIG 3rd. Quyết định này không chỉ phục vụ hiệu nhất những mục tiêu của AIG 3rd mà còn giúp việc tập trung tài nguyên, đầu tư hiệu quả cho giải hướng đến mục tiêu nâng cao trình độ, đẳng cấp cho các game thủ, câu lạc bộ và quan trọng hơn là tạo tiền đề cho việc thành lập đội dự tuyển quốc gia Thể thao Điện tử Việt Nam tham dự AIG 3rd.

Do đó, sự kiện VESC 2008 thay vì diễn ra vào tháng 11/2008 năm nay như dự kiến, sẽ diễn ra trong 2009 nhằm mang lại hiệu quả thiết thực nhất cho cộng đồng game thủ cũng như nền Thể thao Điện tử Việt Nam trong xu hướng

## DOTA VIỆT NAM LỌT VÀO TOP 20 THẾ GIỚI

StarsBoba từ lâu đã khẳng định được vị thế đội DotA số 1 tại Việt Nam, và trong hai tháng 11 và 12 vừa qua, đội đã đưa tên tuổi của mình vào danh sách những đội DotA hàng đầu thế giới nhờ hàng loạt những trận thắng quan trọng tại giải đấu lớn Asian DotA Championship 2.

Tại vòng chung kết ADC2, StarsBoba đã vượt qua hàng loạt các đối thủ sừng sỏ tại khu vực châu Á như Impreza (Hàn Quốc), KingSurf (Malaysia) để có mặt ở trận chung kết. Bên cạnh đó, đội cũng được mời tham dự Farm4Fame, giải đấu quy tụ nhiều đội DotA mạnh của thế giới và đã thắng ngay trong trận đầu ra quân.

Nhờ thành tích đó, StarsBoba đã nhảy 15 bậc trong bảng xếp hạng uy tín của Gosugamers dành cho các đội mạnh thế giới, từ vị trí 26 lên vị trí thứ 11, và nếu không tính Mouz.DotA vừa tan rã nhưng vẫn được xếp hạng thì StarsBoba sẽ lọt vào Top 10.

## PROA.GM VÔ ĐỊCH IGAME WINTER 2008

Sự kiện iGame Winter 2008, làm "nóng" cộng đồng Counter Strike 1.6 trong mùa Đông Hà Nội vào hai ngày 6 và 7/12 vừa qua, đã kết thúc sau nhiều trận đấu kịch tính. Dù khán giản vẫn chờ một cuộc lật đổ ProA.GM tại Hà Nội để các giải đấu nhiều tính cạnh tranh hơn đã phải "thất vọng"vì ProA.GM vẫn quá mạnh sau khi giành chiến thắng khá nhẹ nhàng trước Legend trong trận chung kết với tỉ số 16-4.

T-REX vẫn chưa tìm lại được chính mình khi liên tục để Legend vượt qua tại những giải đấu gần đây.

## STARCRAFT VIỆT NAM THẤT TRẬN TRƯỚC FNATIC

Tối 14/12 vừa qua, cộng đồng Starcraft Việt Nam đã chứng kiến một trận đấu giao hữu khá hấp dẫn giữa các game thủ Starcraft của Việt Nam với đội Starcraft của Fnatic. Fnatic là một câu lạc bộ game mạnh của thế giới, tuy nhiên đội Starcraft của họ mới được thành lập không lâu. Dẫu thế, đội hình non trẻ này thực tế gồm rất nhiều thành viên giỏi và giàu kinh nghiệm người Trung Quốc và Fnatic đã có một trận thắng thuyết phục trước đội Việt Nam.

Tuy ra quân với các game thủ rất mạnh như proA.Nexttime, proA.Thuoclao, Dream.SCVN, Q9.Autumnwind... các chàng trai Việt Nam dường như không lường trước được sức mạnh của đối thủ. Ngoài proA.Sirty hòa 1-1 với đối thủ jukebox, cả 4 thành viên còn lại của Việt Nam đều thua trắng 0-2 trước các đối thủ.

## BIỆT ĐỘI , ĐỘT KÍCH VÀ ĐẶC NHIỆM

Tại địa chỉ bình chọn chính thức game bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) cho World Cyber Games 2009, có thể nhận thấy 3 game bắn súng trực tuyến (MMOFPS) đang được phát hành tại Việt Nam là Đột Kích (cf.vtc.vn), Đặc Nhiệm Anh Hùng (dacnhiem.gate.vn) và Biệt Đội Thần Tốc (*bietdoi.zing.vn*)

## BOOM (BOOM.ZING.VN)

Cuối năm 2008 này, Boom mở ra nhiều cuộc thi để đón nhận ý kiến đóng góp của các game thủ như "Thông Điệp Yêu Thương lần 2 " và "Ý tưởng Boom 2009". Mùa Noel này, Boom cũng tung ra những món quà Bing Bing hấp dẫn.

## CHIẾN QUỐC (CHIENQUOC.SAIGONTEL.VN)

Thế giới Chiến Quốc cuối 2008 treo giải ai diệt trừ tên Phản Tướng Vô Song Thành sẽ nhận được những vật phẩm quý giá. Ngoài ra, từ ngày 15/12/2008 đến hết ngày 15/01/2009, SaigonTel tổ chức cuộc thi "Thời Trang Chiến Quốc" nhằm tạo cơ hội cho các game thủ thể hiện tài năng thiết kế của mình.

## CHINH ĐỒ (CHINHDO.ZING.VN)

Trong tháng 12/2008, Chính Đồ đã tổ chức các buổi họp mặt offline tại TP. HCM lần 3 và Đà Nẵng. Game này cũng công bố sẽ mở thêm tính năng nạp thẻ qua tin nhắn SMS trong thời gian tới. Một tính năng quan trọng đã được vận hành là tính năng đấu giá cổ phiếu cho phép game thủ mua bán tiền vàng (có được từ nạp thẻ) thành tiền bạc (có được do bán đồ đánh quái rơi ra trong game).

## CON ĐƯỜNG TƠ LỤA (CONDUONGTOLUA.COM.VN)

VDCNet2E đã tổ chức buổi Offline cuối năm mừng phiên bản Công Thành Chiến và chúc mừng Giáng Sinh 2008 cho các game thủ trò chơi Con Đường Tơ Lụa tại Tp.HCM và HN trong cùng ngày 21/12/2008.

## CỬU LONG TRANH BÁ (CUULONG.ZING.VN)

Bản cập nhật 60 bổ sung hệ thống thu thập trang sức cho vũ khí đã vận hành từ 16/12/2008. Nội dung chính của bản

# HOTSTEP CÙNG THÚ CƯNG TRÊN MỌI NẺO ĐƯỜNG ĐÊM NOEL

Các bạn H!Teen thân thương ơi, niềm mong đợi từ rất lâu của các bạn, đến nay đã trở thành hiện thực. Bạn nào mong ước được ôm chú cún xinh xắn của mình, nhịp chân theo từng bước nhảy, hay luôn có chú cún con bên cạnh ở mọi lúc mọi nơi. Thì đây, chính là điểm đến của các bạn. Cùng thú cưng đón Giáng Sinh, tính năng xuất hiện duy nhất trên sàn nhảy của trò chơi nhảy trực tuyến HotStep.

## MỚI LẠ VÀ HẤP DẪN TRONG MÙA GIÁNG SINH.

Mùa Giáng sinh năm nay, trò chơi HotStep có nhiều sự thay đổi khá bất ngờ và thú vị, như một lời chúc thiết thực dành cho các bạn yêu thích và gắn bó với trò chơi này. Xuyên suốt các sàn nhảy, sẽ là quang cảnh Giáng sinh tươi đẹp và tưng bừng rộn rã. Những cây thông giăng hoa kết đèn rực rỡ, những ông già tuyết ngộ nghĩnh đáng yêu... chắc hẳn sẽ làm nên một lễ Giáng sinh ấm áp và phấn khởi trọn vẹn.

Bên cạnh đó, 40 bài hát Giáng Sinh sẽ khiến bạn hoà mình cùng không khí lễ hội cùng bạn bè. Bên cạnh các động tác nhảy, HotStep còn được bổ sung thêm 15 động tác tương tác, giúp các bạn thể hiện được tình cảm của mình với bạn bè. Bật mí: có khá nhiều động tác để thể hiện tình cảm với thú cưng nữa đó.

Hệ thống thời trang cũng phong phú lên rất nhiều với 132 mẫu trang phục mới, trong đó, 64 mẫu dành cho nam và 68 mẫu cho nữ. Bạn nữ thì kiều diễm hay tinh nghịch với trang phục xinh xắn, còn bạn nam thì cũng rất chi nam tính với những chiếc áo khoác độc đáo và ấm áp.

*Không khí Noel tràn ngập tại các sàn nhảy HotStep*

Một tính năng hơn cả sự mong đợi của H!Teen nay đã ra mắt. Đó là tính năng mới toanh về thú cưng. Còn gì tuyệt vời bằng khi bạn ung dung qua các sàn nhảy cùng thú cưng, shopping, gặp gỡ mọi người, và thi thoảng, là những pha biểu lộ tình cảm thân thiết dành cho thú cưng. Rất tuyệt vời phải không nào. Cùng nhau tìm hiểu rõ hơn về tính năng này nhé!

## CÙNG THÚ CƯNG TRÊN MỌI NẺO ĐƯỜNG HOTSTEP

### Làm sao để có thú cưng?

Để có một thú cưng, trước hết, bạn vào cửa hàng bán thú và chọn cho mình một loại yêu thích. Hệ thống thú cưng gồm có 8 loại chó và 5 loại mèo. Chó và mèo đều rất xinh xắn, bạn có thể dễ dàng chọn thú cưng tông – suyt – tông với màu trang phục cũng như những sắc màu nổi bật khác. Từng con thú, đều đã có tên lúc bạn chọn ở cửa hàng. Song khi mua về, bạn được toàn quyền đặt một cái tên mĩ miều và ấn tượng khác cho thú cưng. Rất cool phải không nào, H!Teen?

### Thú cưng sẽ song hành cùng bạn như thế nào?

Tính năng dẫn thú rất linh động, bạn có thể dẫn thú đi bất kỳ nơi đâu bạn muốn. Khi muốn biểu lộ tình cảm, bạn hoàn toàn có thể bắt tay, ôm hôn hay ve vuốt chúng một cách trìu mến. Cũng vậy, chỉ cần chọn chế độ "đặt lại nhà", bạn đã được thảnh thơi sóng đôi cùng những bạn nhảy khác, trong khi thú cưng của bạn đang nghẹo đầu ngủ một cách say sưa trong "tổ ấm" của chúng.

### Đua thú

Một tính năng cực kỳ hấp dẫn trong phiên bản Giáng sinh, đó là Đua thú. Với số zin hiện có trong tài khoản, H!Teen đặt cược vào một con thú nào đó có mặt trong 8 con sẽ tham gia trong cuộc đua này. Chung cuộc, chỉ duy nhất người chọn con thú về đích sớm nhất, mới được nhận zin, là phần thưởng dành cho người thắng cuộc. Những người còn lại, đều bị thua và trừ điểm.

### Làm điệu cùng ba lô

Giáng sinh này, H!Teen tha hồ làm điệu với đủ loại ba lô kiểu dáng đẹp, xì tin và hợp với nhu cầu của bạn. Những chiếc ba lô này bày bán trong cửa hàng, và mỗi bạn được mua một chiếc ba lô yêu thích nào đó. Bên trong, ba lô có 4 ngăn chứa đồ. Tính năng nổi bật nhất là khi mang ba lô theo, 4 vật trong 4 ngăn chứa đồ có thể thay đổi bất kỳ lúc nào, mà không cần về nhà. Chỉ cần nhấp chuột vào bộ cánh hay áo váy nào, ngay lập tức, nhân vật trong game của bạn sẽ "lột xác" ngay.

*Điệu đà với Ba lô Mashimaro*

Thật hấp dẫn và thú vị phải không nào? H!Teen đã "nghía" được chú cún yêu thích nào, hay nàng mèo lười đáng yêu nào chưa? Hãy nhanh tay chọn thú cưng cho mình, và tha hồ tận hưởng tính năng cực kỳ hấp dẫn này nha.

Bạn cần mua thú, để thỏa thích tung tăng cùng thú cưng của mình trong đêm Giáng sinh năm nay, hãy download nhanh chóng phiên bản mới tại website *http://hot.zing.vn/*

Cũng đừng quên, quà tặng cho các bạn lần này: **HS08112**, dành cho 5,000 bạn nhanh tay nhất.

**THU THỦY**

cập nhật 60 bao gồm việc bổ sung: Hệ thống thu thập trang sức cho vũ khí. Một số nguyên vật liệu thu thập có thể mua tại NPC khác tại Hợp Phì. Game cũng mở lại cửa hàng bán lại mặt nạ tại Hợp Phì và đã sửa lỗi "Không thể gắn trang sức thường cho y phục Kỳ Trân Các".

### ĐẠI CHIẾN XÍCH BÍCH (XICHBICH.COM,VN)

Trong các sự kiện diễn ra tại giai đoạn Close Beta, Đại Chiến Xích Bích đã xác định được danh sách các thành viên chiến thắng. NCS Media cho biết đã tiến hành trao thưởng với hình thức trực tiếp cho các game thủ này (với các giải thưởng bằng Jcash). NCS cũng đã trao giải cho các giải thuộc sự kiện "Mộng bá vương" trong tháng 12/2008.

### HOTSTEP (HOTSTEP.ZING.VN)

Phiên bản Giáng Sinh HotStep cuối năm 2008 này đã mở ra 3 tính năng mới là tính năng hộp thư, tính năng thú cưng và tính năng đua thú.

### CỖ MÁY THỜI GIAN (HY.PLAYPARK.VN)

Ngày 16/12/2008, Cỗ Máy Thời Gian đã mở thêm máy chủ Phục Hổ. Asiasoft cho biết đây là hoạt động chào đón phiên bản mới "Đại Phá Thời Không".

### NẤM LÙN PHIÊU LƯU KÝ (NAM.ZING.VN)

Game thủ xứ Nấm hẳn sẽ có nhiều việc phải làm mùa Giáng Sinh này khi trong game nổ ra hàng loạt sự kiện như "Santa mất tích", "nước hoa thần kỳ", "bữa tiệc giáng sinh",

"ván trượt siêu cấp", "thần tài gõ cửa", "hàng xịn trao tay", "bông tuyết kỳ diệu", "quà tặng bất ngờ", "Người tuyết Noo Noo".

### MU VIỆT NAM (MU.GATE.VN)

FPT Online đã ra mắt cụm máy chủ mang tên Hướng Dương vào ngày 13/12/2008. Cụm máy chủ này cũng nằm trong các hoạt động chào mừng phiên bản mới nên các sự kiện đều có các chương trình khuyến mãi và hỗ trợ cho game thủ. Được biết phiên bản SeaSon IV là lần cập nhật lớn nhất của trò chơi MU. Phiên bản này hiện tại cũng là phiên bản mới nhất tại Hàn Quốc.

### PHI ĐỘI (PHIDOI.VTC.VN)

Ngày 27/11/2008, phiên bản mới của trò chơi bắn máy bay trực tuyến Phi Đội mang tên "EP3- Quyết chiến tạo Pandea" đã được chính thức cập nhật.

### AUDITION (AU.VTC.VN)

Áo len đan khoác ngoài đầm búp bê hay những chiếc váy đỏ xinh xắn, đôi bốt đến gối, vòng cổ kết cườm cá tính, các vũ công hiện đại gợi về miền cổ tích. Style thời trang mùa Giáng sinh của bản cập nhật mới tháng 12: Giáng Sinh ấm áp.

### PHONG THẦN (PHONGTHAN.ZING.VN)

Ngày 14/12/2008, vòng chung kết giải đấu Quần Anh Hội đã diễn ra sôi nổi với phần thi đấu của 2 đội là Lãnh Huyết và Trấn Đông Bang. Kết thúc cuộc thi, Lãnh Huyết đã vượt qua đối thủ nặng ký nhất là Trấn Đông Bang và lên ngôi vô địch Quần Anh Hội 2008.

### PRISTON TALES (PTV.GATE.VN)

Ngày 10/12/2008, PTV đã mở thêm Thung lũng Gallubia và Đền Băng tại server Phượng Hoàng.

### RAGNAROK (RO.PLAYPARK.VN)

Sau đợt bảo trì máy chủ ngày 11/12/2008, Ragnarok đã khắc phục lỗi nhiệm vụ chuyển Job Hunter và mở hệ thống Mail Box, giúp các bạn có thể gửi thư, tiền bạc cho bạn bè của mình.

### RAN (RAN.BRO.VN)

RAN đã tiến hành hợp nhất các server, dự kiến sau 31/12/2008 sẽ chỉ còn 1 server với 3 kênh thi đấu trong đó có 1 kênh PK (được phép đồ sát) và 2 kênh non-PK (không được đồ sát)

### SHAIYA (SHAIYA.COM.VN)

Thánh Chiến là một chức năng hoàn toàn mới trong Chương 4 – Sự Vĩnh Cửu, đã chính thức ra mắt các Chiến Binh vào ngày 14/12/2008.

### TAM QUỐC CHÍ (3K.PLAYPARK.VN)

Ngày 16/12/2008, Tam Quốc Chí đã cập nhật phiên bản mới 6.0.0.5 với rất nhiều tính năng và vật phẩm mới như túi Chinh Chiến và Thần Phong mới v.v.

### THẾ GIỚI HOÀN MỸ (THEGIOIHOANMY.VN)

Ngày 18/12/2008, các máy chủ Thế Giới Hoàn Mỹ tạm dừng hoạt động để nâng cấp phiên bản Giáng Sinh. Sau khi cập nhật, sự kiện tặng quà Giáng Sinh và nhiệm vụ đổi Thú Cưỡi Giáng Sinh cũng đã đồng thời khởi động.

### THIÊN LONG BÁT BỘ (TL.GATE.VN)

Ngày 18/12/2008, FPT Online đã ra mắt server thử nghiệm phiên bản mới Tiên Lữ kỳ Duyên của Thiên Long Bát Bộ. Trước đó, ngày 17/12/2008, FPT Online đã phân phát tổng cộng khoảng 1000 tài khoản thử nghiệm tại TP.HCM và HN.

### THỤC SƠN KỲ HIỆP (THUCSON.LIVEVN.COM)

Bắt đầu từ ngày 02/12/2008, Thục Sơn Kỳ Hiệp đã cập nhật phiên bản mới từ 1.00.02 đến 1.01.00. Hai tính năng hệ thống mới hbao gồm: hệ thống Lãnh Địa Bang Hội và hệ thống Công Thành Chiến.

### TIỂU BÁ VƯƠNG (GA.PLAYPARK.VN)

Giải đấu Tiểu Bá Vương mở rộng 2009 lần thứ nhất chính thức được phát động dành cho các bạn game thủ tại khu vực TP.HCM.

### VÕ LÂM TRUYỀN KỲ 2 (VOLAM2.ZING.VN)

Nữ ca sĩ, diễn viên, MC Thanh Ngọc đã chính thức trở thành Đại sứ võ lâm trong năm 2009, thay thế cho Hồ Thanh Trang, người đại diện cho game này trong năm 2008.

### VÕ LÂM TRUYỀN KỲ (VOLAM.COM.VN)

Ngày 30/11/2008, tại TP.HCM, lần đầu tiên VinaGame đã chính thức mở chương trình VIP Care dành cho giới game thủ Võ Lâm Truyền Kỳ I.

### XỨ SỞ THẦN TIÊN (QWORLD.VTCZONE.VN)

Trong tháng 12/2008, Xứ Sở Thần Tiên đã tổ chức họp mặt offline tại Hà Nội đồn thời bắt đầu mở ra các tính năng mới như cuộc chiến lãnh thổ, chinh chiến bang phái và... kết hôn.

### XDO (XDO.LIVEVN.COM)

NETGAME đã phối hợp với công ty AVA đưa ra dịch vụ "Mua mCash thông qua tin nhắn SMS" từ lúc 8g00 ngày 17/12/2008.

# Đón Giáng Sinh Cùng Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký

http://nam.zing.vn

Thú vị, bắt mắt và mang đậm cá tính Nấm Lùn, chính là quà tặng đáng yêu mà xứ sở Nấm Lùn gởi đến tất cả các bạn gamer thân thương nhân dịp lễ Giáng sinh về.

Trong những ngày này, dù ở bất kỳ nơi đâu, bạn cũng sẽ dễ dàng bắt gặp những dấu hiệu của một mùa lễ Giáng sinh. Đường phố thì giăng đèn rực rỡ, những tấm thiệp chúc mừng cũng được bày bán nơi nơi. Những cây thông Noel, hang đá cùng ông già Noel ngộ nghĩnh..., tất cả, làm nên một mùa Giáng sinh, giữa đất trời và trong lòng người. Thì còn gì tuyệt vời hơn, trong một không gian giàu cảnh sắc đến vậy, chúng ta ngồi sum vầy bên nhau, cùng nhau trò chuyện và đắm mình vào trò chơi mình yêu thích, có tên Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký.

## Chế độ chờ (screen saver) đậm nét Nấm Lùn

Từ những con đường đầy băng tuyết, trên con tuần lộc hăng say, Ông già Noel đã đến đây, tặng quà Giáng sinh cho tất cả mọi người.. Đặc biệt, các bạn yêu thích game Nấm lùn, thì đây chính là món quà tuyệt vời nhất.

Màn hình máy tính của bạn sẽ sống động hẳn lên với những nét vẽ ngộ nghĩnh, lý thú. Từng nhân vật Nấm Lùn sẽ lần lượt xuất hiện, từ nét bút chì thô, sau đó là các đường nét màu phun sắc sảo. Cũng vậy, phần âm nhạc làm nên một sức hút kỳ lạ. Giọng trẻ nít trong veo, ngân nga vài khúc ca Giáng sinh sôi động, đem lại cho người nghe sự thư giãn nhẹ nhàng. Hơn nữa, bạn tha hồ tạo dấu ấn cho chính mình với những câu chúc, ngôn từ do bạn sáng tạo nên. Còn chần chừ gì nữa các bạn, hãy nhanh tay thể hiện mình, và tận hưởng một Giáng sinh vui vẻ ngay tại nhà, bằng cách khui quà tặng ấn tượng của Ông già Noel đến từ xứ sở Nấm Lùn nhé!

*Các bạn vào đây http://nam.zing.vn/nam/tin-tuc/chi-tiet.huong-dan-cai-dat-screensaver.268.html để khui quà tặng thú vị này.*

## Chơi thử game, say mê là có thật

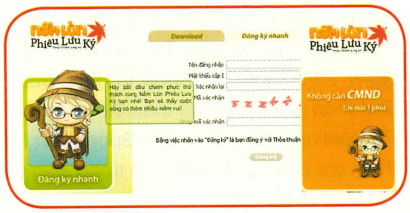
Bạn chỉ mới nghe qua trò chơi Nấm Lùn Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký? Bạn muốn chơi game liền nhưng còn ngại những đăng ký tài khoản phức tạp cầu kỳ? Thư giãn ngay thôi bạn, bởi lẽ, đã có Ông già Noel, người sẽ đem lại cho bạn những thông tin cực kỳ hấp dẫn dưới đây. Bạn sẽ được tiếp cận trò chơi Nấm Lùn một cách nhanh chóng, cũng như dễ dàng hòa nhập nhất vào thế giới Nấm Lùn..

*Màn hình chơi thử đơn giản, thích hợp với người chơi mới*

Hệ thống chơi thử cực "cool" và hấp dẫn sẽ khiến bạn mê tít. Chỉ cần một cái nhấp chuột, là bạn được tiếp cận ngay với nhân vật, với những quái thú và những thị trấn tươi đẹp của xứ sở Nấm Lùn.

## Đăng ký nhanh, dễ dàng trở thành người chơi mới

Những đăng ký, thủ tục trước đây làm bạn chán ngấy, thì nhân mùa Giáng sinh này, Ông già Noel, sẽ mang đi tất cả mọi sự phiền toái. Hệ thống đăng ký mau chóng, thông minh sẽ đưa bạn ngay lập tức, đặt bước chân đầu tiên của bạn vào xứ sở diệu kỳ mang tên Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký. Chỉ mất chưa đầy 1 phút, và không cần bất kỳ giấy tờ chứng nhận nào. Wow, thật hấp dẫn phải không các bạn?




*Hệ thống đăng ký đơn giản, mau chóng*

## Và vô số quà tặng từ mùa Giáng sinh năm nay

Giáng sinh chính là cơ hội để các Nấm Lùn thăng nhanh cấp độ, vì lượng điểm kinh nghiệm cần thiết để tăng cấp sẽ giảm đến hơn 33% so với trước đây.

Một bản đồ mới nữa của Nấm Lùn Phiêu Lưu Ký cũng đã chính thức khai mở. Đến với Làng Tuyết, ngoài cảnh quan đậm nét mùa đông, những ngôi nhà mái ngói đầy tuyết trắng, các bạn sẽ tha hồ được trải nghiệm cảm xúc thú vị đến từ chuỗi nhiệm vụ hấp dẫn. Lúc ấy, gamer sẽ tha hồ thỏa sức thể hiện bản lĩnh tài ba trên chặng đường tiêu diệt những quái thú hung tợn.

*Người tuyết dễ thương, biểu tượng của mùa Giáng sinh năm nay*

Cũng trong dịp Giáng Sinh này, các bạn có cơ hội truy tìm những cuốn đại bách khoa của ông già Noel và thử cảm giác đan vớ mùa đông cùng bà già Noel. Bạn sẽ được mời đến bữa tiệc Giáng Sinh trên chiếc xe tuần lộc lấp lánh. Điều không thể thiếu là chuyến du ngoạn lãng mạn cùng người tuyết dễ thương Noo Noo. Nếu may mắn và dũng cảm, bạn sẽ đem về những ván trượt tuyết đủ sắc màu và lọ nước hoa thần kỳ dùng trong mùa Giáng Sinh năm nay.

Chúc các bạn có một kỳ phiêu lưu thỏa thích nhân mùa lễ Giáng sinh. Những thông tin hấp dẫn khác, các bạn đón xem tại trang chủ http://nam.zing.vn nhé!

**Tuyết Minh**

# 7 sự kiện nổi bật trong năm 2008

Kết quả bình chọn của BBT Tạp chí TGVT - Thế Giới Game

## 1 Thành lập ban vận động thành lập VIRESA

Ngày 22/1/2008, bộ VH-TT-DL đã có quyết định số 340/QĐ-BVHTTDL thành lập ban vận động thành lập Hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam với 12 thành viên sáng lập. Ngày 29/8/2008, buổi họp trù bị chuẩn bị đại hội thành lập Hội Thể thao giải trí và Thể thao điện tử Việt Nam - VIRESA (Vietnam Recreational Sports and E-Sports Association) đã diễn ra với sự tham gia của các thành viên trong Ban vận động.

Đây là bước tiến lớn và chỉ còn chờ tới thời điểm tổ chức Đại hội thành lập là VIRESA sẽ chính thức đi vào hoạt động trong năm tới.

## 2 Hà Nội nhận cờ đăng cai AIG 3

Tại Hà Nội, ngày 3/10/2008, UBND TP.Hà Nội đã tổ chức lễ đón nhận cờ đăng cai và phát động các hoạt động hướng tới ĐH thể thao châu Á trong nhà (Asian Indoors Games 3). Cờ và ngọn lửa của Indoor Games 3 đã được ông Nguyễn Danh Thái - Thứ trưởng Bộ VHTTDL, Chủ tịch Uỷ ban Olympic VN trao cho bà Ngô Thị Thanh Hằng - Phó Chủ tịch UBND thành phố Hà Nội, Trưởng BTC đại hội. Trong nội dung thi đấu của AIG 3 có thi đấu các bộ môn thể thao điện tử (eSports). Như vậy, trong năm 2009, AIG 3 sẽ góp phần thúc đẩy sự phát triển của thể thao diện từ (eSports) nói chung và nền thể thao điện tử Việt Nam nói riêng.

## 3 Việt Nam tham gia sáng lập và gia nhập liên đoàn Thể Thao Điện Tử Quốc Tế (IeSF)

Ngày 14/8/2008, 9 liên đoàn thể thao điện tử trên toàn cầu, trong đó có Việt Nam đã đến Seoul, Hàn Quốc và cùng kí vào bức "tâm thư" thành lập liên đoàn Thể Thao Điện Tử Quốc Tế (International e-Sport Federation- IeSF).

## 4 Tháng hàng động đáng nhớ

Từ 0g00 ngày 1/7/2008 – 23g59 ngày 31/07/2008, các thành viên CLB Doanh Nghiệp Game và Nội dung số (VGB) đã đồng loạt tiến hành chiến dịch bài trừ các hành vi xấu trong tất cả các game do doanh nghiệp phát hành. Những người chơi có các hành vi xấu đã bị nghiêm khắc xử lý bằng hình thức khóa tài khoản ngay lập tức trong thời gian diễn ra chiến dịch "Tháng hành động vì cộng đồng game Việt văn minh, lịch sự". Sau đó, nếu game thủ đó còn tái phạm sẽ bị khóa tài khoản vĩnh viễn.

## 5 Game thủ VN đầu tiên đứng đầu vòng bảng WCG Grand Final

Tô Trung Hiếu là game thủ VN đầu tiên vô địch vòng loại bảng môn Fifa Soccer 2008 trong vòng chung kết toàn cầu World Cyber Games Grand Final 2009 diễn ra tháng 11/2008 tại Cologne, Đức. Năm 2008 cũng đánh dấu lần đầu tiên đội tuyển CounterStrike VN được tham dự WCG Grand Final.

## 6 Game bắn súng "nồi cơm"

Sự kiện "Phố Nhà Binh" được tiếp thị không phù hợp đã gây phản cảm trong xã hội và đưa 3 game FPS Online vào "tầm ngắm". Tuy nhiên, đến nay, các nhà phát hành đã nỗ lực giảm thiểu tính bạo lực của dòng game này với tinh thần "nếu Việt Nam không phát hành thì giới trẻ cũng sẽ bắn súng trên các server ngoài nước".

## 7 Game thể thao trực tuyến đầu tiên

Cuối 2008, Fifa Online 2- game bóng đá trực tuyến đầu tiên, đã chính thức được thử nghiệm tại Việt Nam. Khả năng được thương mại hóa chính thức của trò chơi này rất triển vọng vì game đã có 1 nền tảng lâu đời trong lòng giới mộ điệu bóng đá điện tử toàn cầu.

# Merry Christmas & Happy New Year

Tính năng mới
xem phim Full HD-1080p
trên máy PS3

Tặng
1Game

**PLAYSTATION 3**
Phiên Bản Mới **160 GB**

Thiết bị giải trí
xem phim,
nghe nhạc multimedia
cao cấp
**EGREAT-M32B**

- Xem phim phân giải cao cực nét Full HD-1080P
- Âm thanh Dolby Digital
- Phụ đề tiếng việt.
- Hiện đang có hàng tại Halo

Full HD 1080p

**Máy mới DSi**

Tặng Phiếu Game
100.000đ

Tặng Phiếu Game
100.000đ

**PSP 3000**
Phiên Bản Mới Nhất

GIÁ ĐẶC BIỆT
**4.999.000đ**
"Số lượng có hạn"

**XBOX360 Arcade**
HDMI Port

**ONLINE**
Xem Hàng Mới
& Game Mới
tại Website:
**WWW.HALOSHOP.VN**

Tặng
5 GAME

**WII**
Phiên Bản Tiếng Anh

Tặng
5 GAME

**PLAYSTATION 2**

**HALO SHOP**
www.haloshop.vn

82 Pasteur – P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 – 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

## TAM QUỐC ĐỆ NHẤT QUÂN ĐOÀN LẦN II

# Thể hiện tài năng và bản lĩnh của game thủ Tam Quốc Chí

Tam Quốc Chí online là game chiến thuật – công thành đặc sắc, người chơi sẽ hoà mình vào lịch sử, trải nghiệm những chiến trận nổi tiếng khốc liệt và hoành tráng. Tất cả tạo nên một phong cách riêng và nổi bật trong làng game Việt Nam hiện nay.

Nhằm đáp lại sự ủng hộ nhiệt tình của các game thủ, vừa qua Tam Quốc Chí Team đã công bố thời gian khai mạc giải đấu Tam Quốc Đệ Nhất Quân Đoàn lần II năm 2009. Để có thể tham gia giải đấu lần này, các chủ Quân Đoàn trong Tam Quốc Chí hãy chủ động liên hệ với TQC Team thông qua số điện thoại: **083.8537451** để cung cấp các thông tin cần thiết.

Tam Quốc Đệ Nhất Quân Đoàn lần II có tổng giải thưởng **trên 2 tỷ đồng**, hứa hẹn sẽ mang đến cho các Anh Hùng một giải đấu tưng bừng hơn, qui mô hơn Tam Quốc Đệ Nhất Quân Đoàn lần I. Thời gian khai mạc giải đấu là **11/12/2008**, người chơi sẽ đăng ký thông tin với Tam Quốc Chí Team để có thể tham gia thi đấu.

Tuy nhiên, giành được giải thưởng cao nhất "Đệ Nhất Quân Đoàn" bao gồm: **50 triệu VNĐ và 14 vũ khí phát sáng +11** - những vũ khí có giá trị rất cao trong game - không hề đơn giản. Để giành được nó, các chủ Quân Đoàn phải chuẩn bị lực lượng và tài chính thật kỹ lưỡng.

Lực Lượng: mỗi thành viên trong Quân Đoàn phải là những thành phần ưu tú trong game, có trang bị tốt và cấp độ nhất định. Điều này đòi hỏi người chủ Quân Đoàn phải là người quảng giao, uy tín và biết cách thu phục lòng người.

Tài Chính: khi các chiến trận nổ ra, mỗi Thành Viên phải trang bị cho bản thân một số vật phẩm hồi phục Thể Lực, Kỹ Lực cùng với các loại thuốc giải độc. Khi đó, các chủ Quân Đoàn sẽ đóng vai trò như Mạnh Thường Quân, hỗ trợ chi phí cho các Thành Viên.

Hội đủ 2 điều kiện trên, chủ Quân Đoàn sẽ tạo lập được một đội quân hùng mạnh để bước vào giải Đệ Nhất Quân Đoàn lần II, tranh tài cùng các Quân Đoàn khác để chiếm vị trí cao nhất, giành giải thưởng lớn nhất.

Thông tin chi tiết về giải đấu Tam Quốc Đệ Nhất Quân Đoàn lần II, các Anh Hùng vui lòng vào link sau để xem chi tiết: ***http://3k.playpark.vn***

# CÙNG VUI VỚI CHỨC NĂNG ĐÁM CƯỚI NUÔI CON CỦA RAGNAROK ONLINE

Cuối năm 2008, làng gameonline Việt Nam chứng kiến một sự kiện chưa từng có tiền lệ từ trước đến nay, đó là sự hồi sinh của Ragnarok Online dưới bàn tay của một trong những Nhà Phát Hành Game Online hàng đầu Việt Nam: AsiaSoft.

Ragnarok Online là một game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi được liệt vào hàng kinh điển, một tượng đài, một huyền thoại của làng game online thế giới. Dựa theo bộ truyện tranh cùng tên ra đời vào năm 1997 của tác giả Myung-Jin Lee, Ragnarok Online chính thức đi vào hoạt động tại 3 nước Hàn Quốc, Đài Loan và Nhật Bản. Kể từ mốc thời gian đó cho đến nay, Ragnarok Online đã tung hoành và bành trướng tầm ảnh hưởng của mình ra khắp thế giới. Từ Châu Á đến Trung Đông, cập bến Châu Mỹ La Tinh, rồi tiến thẳng vào "Lục Địa Đen" trong tiếng gầm oai hùng của những chú sư tử Châu Phi. Trong vòng 6 năm, Ragnarok đã thu hút cho mình một cộng đồng game thủ hơn 80 triệu người tại hàng chục quốc gia trên khắp châu lục.

Ragnarok Online có nhiều tính năng thú vị và hấp dẫn người chơi như: hệ thống nhân vật đa dạng, 400 bản đồ rộng lớn, công thành chiến diễn ra suốt tuần, hệ thống thú nuôi, đám cưới - nuôi con...

Đám cưới không còn là khái niệm xa lạ và đang dần trở nên phổ biến hơn với rất nhiều game thủ. Game thủ có xu hướng mong muốn thế giới ảo mà họ đang hoạt động ngày càng gần gũi với cuộc sống thực. Và dĩ nhiên, là một Quý Ông trong thế giới ảo, bạn sẽ rất mong tìm ra một... Quý Bà. Ragnarok Online sẽ khiến bạn có một trải nghiệm tuyệt vời về một lễ cưới ảo lãng mạn và sang trọng với đầy đủ nghi thức không kém gì một lễ cưới thật sự. Bạn sẽ phải cùng cô dâu của mình đi đến Giáo Đường tại Prontera, cả hai phải chuẩn bị lễ phục và nhẫn cưới, làm thủ tục đăng ký kết hôn và hành lễ. Sẽ cực kỳ lãng mạn và thú vị khi bạn được thấy cảnh hai nhân vật trong bộ lễ phục cưới cùng dắt tay nhau đi trên quảng trường Prontera kéo theo ánh mắt ngưỡng mộ trầm trồ của những người chơi khác.

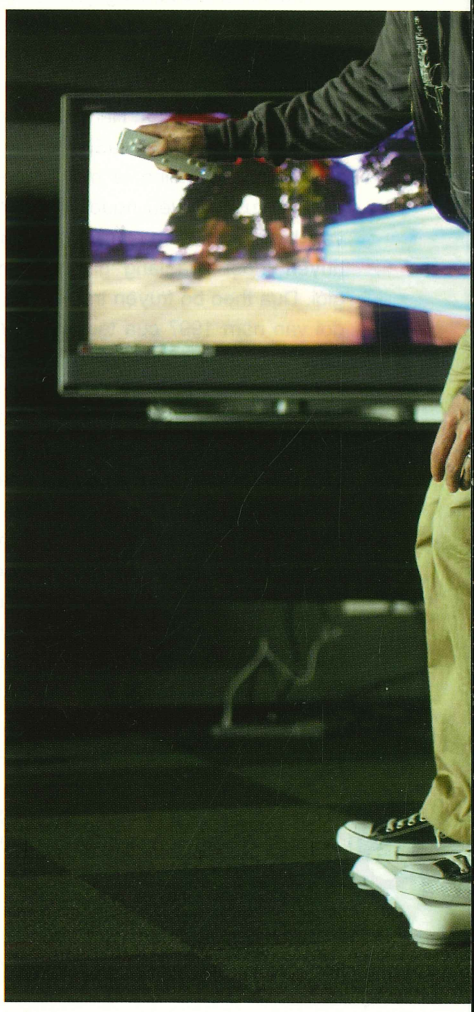
Một điều cực kỳ thú vị nữa của Ragnarok là sau khi đám cưới, bạn và người ấy sẽ có quyền sử dụng các kỹ năng đặc biệt, chỉ có thể dùng giữa những cặp vợ chồng, tên của những kỹ năng này cũng rất là lãng mạn như: "Vợ ơi ! Anh yêu Em", "Tình yêu của chúng ta là vĩnh cửu", v.v... Ngoài ra, khi đã ở trong tình trạng "Có gia đình", bạn cũng có thể kết nạp thêm thành viên thứ 3 cho gia đình của mình thông qua chức năng "Nhận Con Nuôi". Đây là một tính năng hoàn toàn mới lạ mà và chỉ có ở Ragnarok Online..

Có thể nói, hệ thống Đám Cưới của Ragnarok Online đã mang đến cho tựa game MMORPG này một mảng Casual hoàn thiện không kém cạnh gì so với các game thuần Casual chính thống. Do đó, cũng không quá khó khăn để hiểu được tại sao lượng gamer nữ chơi Ragnarok cũng rất đông đảo không kém gì số lượng gamer nam.

Còn chần chờ gì nữa, hay cùng nhau khám phá những điều thú vị với Ragnarok Online tại http://ro.playpark.vn.

# "Tái sinh" nhờ cộng tác với khách hàng

Bài học thành công của Nintendo là điều mà các hãng phát triển và phát hành game (console, PC, online hay offline) cần suy ngẫm



## Từ 22% lên 44% thị phần game console

Trong thập kỷ 1990, thị phần game console của Nintendo là 61% nhưng đến giữa thập kỷ 2000, nó đã giảm xuống còn 22%. Để có thể lấy lại vị trí dẫn đầu, Nintendo cần tìm đường hướng mới để làm vui lòng game thủ và mang game đến với những đối tượng khách hàng mới.

Để thực hiện mục tiêu, Nintendo đã đi thẳng vào cốt lõi của vấn đề - giới game thủ. Công ty đã thiết lập một cộng đồng trực tuyến bằng cách tung ra nhiều ưu đãi và đổi lại Nintendo có được thông tin khách hàng. Công ty cũng tuyển chọn một nhóm các game thủ nhiều kinh nghiệm dựa trên giá trị và "tần số" đóng góp của họ đối với cộng đồng. Các "sage" (nhà thông thái) này được tặng những những món quà "độc quyền"; chẳng hạn, họ được chơi trước game mới. Bù lại, họ sẽ giúp đỡ những người mới chơi và hỗ trợ cộng đồng.

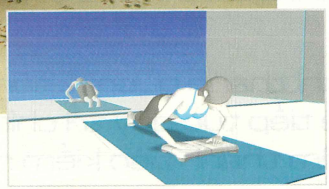
Thông qua cộng đồng này, Nintendo đã có những cơ hội vô giá để đánh giá sâu sắc nhu cầu và sở thích của game thủ trên thị trường. Chính điều này đã ảnh hưởng tới các động thái của công ty từ cách cung cấp game - chẳng hạn thư viện game "hoài cổ" dành cho gamer lớn tuổi, đến các thiết kế sản phẩm mới, như hệ thống điều khiển "hiểu ý người chơi" Wii- chính điều này đã giúp thu hút được nhiều game thủ mới.

Bằng cách khai thác lòng trung thành và kinh nghiệm chơi game của nhóm khách hàng chính, Nintendo đã thu hút thành công 2 nhóm khách hàng mới là phụ nữ và nam giới lớn tuổi. Cách làm việc cộng tác với khách hàng này dường như đã mang lại sự tưởng thưởng xứng đáng - một lần nữa Nintendo vượt lên cuộc chơi, với 44% thị phần game console.

## Gợi ý cho tương lai

Trong báo cáo CEO Study 2008 của công ty tư vấn IBM Global Services mang chủ đề "Xí nghiệp tương lai - XNTL" , Nintendo là công ty được mang ra làm dẫn chứng cụ thể cho loại hình công ty thành công nhờ biết làm việc cộng tác với các "thượng đế". Bạn đọc có thể tìm hiểu về báo cáo này trong bài viết " IBM Insight 2008 - Hãy hình dung về sự thay đổi" (TGVT- PC World VN series B, trang 58, số ra ngày 1/12/2008).

Dĩ nhiên, chỉ Nintendo mới thực sự biết họ đã làm gì để có được thành công như hôm



nay. Nhưng có vẻ những gì họ thể hiện giống như những gì mà IBM Global Services đã đúc kết từ các công ty thành công trong làm việc cộng tác với khách hàng. Theo đó, một XNTL "ngắm" xa hơn những nhu cầu đã được nêu rõ ràng, tạo ra những sản phẩm, dịch vụ và trải nghiệm "đầu-tiên-trong-loại-dịch-vụ" mà khách hàng có lẽ chưa bao giờ hỏi đến nhưng lại đích thị là những gì họ mong muốn.

Có thể thấy Nintendo đã rất tích cực tìm kiếm phân khúc thị trường mới và cân bằng, tối ưu hóa nguồn lực để có thể khai thác các lợi thế của mình. Nintendo dường như đã đánh giá rằng thị trường cần sự sáng tạo. Và họ đã định vị mức độ chấp nhận sự mới lạ của khách hàng để từ đó tập trung vào sản phẩm. Những gì Nintendo tung ra có thể nói là đã vượt ngoài sự tưởng tượng của khách hàng nhưng không vượt khỏi khả năng ứng dụng của người chơi game quá xa.

Một điều mà Nintendo đã thực hiện được đánh giá rất cao chính là sự "kết nối mọi người với khách hàng". Đó là việc kết nối mọi tầng lớp nhân viên của một doanh nghiệp, từ nhân viên giữ kho đến nhà thiết kế với khách hàng thông qua các hệ thống giao tiếp -truyền thông thời gian thực, tương tác trực tuyến hoặc - nếu có thể, gặp nhau trực tiếp "mặt đối mặt". Có thể thấy, Nintendo đã phát triển quan hệ với nhóm khách hàng "đẳng cấp cao"- những người đi đầu trong việc thử nghiệm sản phẩm, góp phần quyết định sự thành bại trên thương trường. Chính công nghệ - các thế giới ảo, các kênh giao tiếp, các phần mềm hỗ trợ phản hồi - là những công cụ đắc lực giúp Nintendo thu thập thông tin nhanh chóng. Và khi nhu cầu khách hàng bắt đầu thay đổi thì các nhà phát triển và phát hành đã "biết trước khi cuộc chơi diễn ra".

**YÊN KHÊ**

## Người thay đổi Nintendo

*Nói đến Nintendo, người ta thường nghĩ tới nhà thiết kế lừng danh Shigeru Miyamoto. Nhưng thành công của hãng game này còn ghi nhận công lao của tổng giám đốc điều hành Satoru Iwata.*

Satoru Iwata nhận chức tổng giám đốc (president/CEO - người trực tiếp nhận lệnh của hội đồng quản trị) vào tuổi 42. Ở Nhật, hiếm có vị lãnh đạo nào trong các công ty chính niêm yết trên thị trường chứng khoán dám đảm nhận chức vụ đó nếu chưa tới 60 tuổi.

Người tiền nhiệm, ông Hiroshi Yamauchi, thành viên của gia đình sáng lập công ty này, đã chọn Iwata đảm nhận chức vụ cao nhất chỉ 2 năm sau khi gia nhập Nintendo. Bản thân Yamauchi đã ngồi trên chiếc ghế đó nửa thế kỷ qua.

Iwata có niềm đam mê lập trình từ thời trung học và đã theo học ngành khoa học máy tính tại viện Công Nghệ Tokyo, trường đại học công nghệ hàng đầu Nhật Bản. Năm 1982, ông gia nhập HAL Laboratory, một nhà phát triển game nhỏ (đã thất bại 10 năm sau đó). Thay vì bỏ đi tìm việc mới với mức lương cao hơn, Iwata đã đồng ý nhận chức tổng giám đốc điều hành và đã đưa công ty quay lại làm ăn có lãi.

Ông gia nhập Nintendo năm 2000 và tham gia thương mại hóa GameCube năm kế tiếp. Nhưng GameCube không bao giờ "cất cánh" vì đã bị lu mờ bởi PlayStation 2 của Sony.

Yamauchi đã nhận ra năng lực hiếm có của Iwata - hiểu biết cả 2 khía cạnh phần cứng lẫn phần mềm của ngành kinh doanh game. Điều này đã được chứng minh bởi máy chơi game Wii, kết hợp được game cho mọi lứa tuổi và sở thích với phần cứng lạ thường, như thiết bị điều khiển cảm biến di chuyển để chơi game có thể "biến thành" vợt tennis hay gậy bóng chày...

"Chúng tôi đang sản xuất những sản phẩm mà người dùng không nhất thiết phải có", Iwata nói hồi tháng 10/2008. "Nhưng chúng tôi cần liên tục động não về những yếu tố khiến sản phẩm của chúng tôi luôn nằm trong danh sách ưu tiên của người tiêu dùng dù chúng không phải là sản phẩm thiết yếu".

"Nếu chúng tôi ngừng làm điều đó thì cho dù hiện tại Nintendo thành công đến đâu, thất bại sẽ đến ngay lập tức".

# Về đâu, luật 5 giờ?

Chàng hiệp sĩ sẽ làm gì khi thanh gươm không còn đủ sắc bén? Dĩ nhiên, để có thể tiếp tục duy trì chính nghĩa, chàng phải mài lại gươm hoặc tìm thanh bảo kiếm mới. "Thanh gươm" 5 giờ hiện cũng đang rơi vào tình trạng đó.

## "Kiếm" đã "cùn"

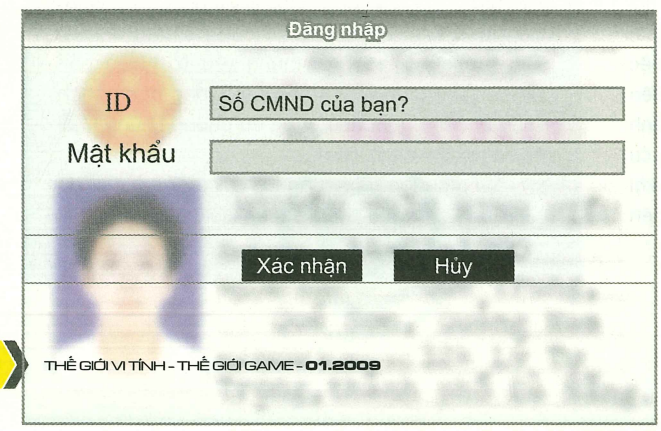
Theo đại diện của 1 nhà phát hành (NPH) trò chơi trực tuyến (game online - GO) tại Việt Nam, luật 5 giờ chơi theo thông tư liên tịch số 60/2006/TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA của Bộ Văn Hóa – Thông Tin, Bộ Bưu Chính Viễn Thông, Bộ Công An về việc quản lý trò chơi trực tuyến đang khiến doanh nghiệp game trong nước rơi vào cảnh "bỏ thì sợ". "Qui định 5 giờ chơi được ban hành theo thông tư liên tịch 60 hướng dẫn cho nghị định 55/2001/NĐ-CP ngày 23/8/2001. Tuy nhiên, đến nay đã có nghị định 97/2008/NĐ-CP ngày 28/8/2008 và văn bản này không đề cập đến chuyện 5 giờ chơi. Theo ý kiến của các luật sư, nghị định 55 đã không còn hiệu lực. Tuy nhiên, không 1 NPH nào dám không tuân thủ qui định về hạn chế 5 giờ chơi", đại diện trên cho biết.

Nước láng giềng Trung Quốc năm 2005 cũng đã ban hành qui định hạn chế 5 giờ chơi. Động thái này ít nhiều cũng đã ảnh hưởng đến quyết định ban hành qui định về 5 giờ chơi tại Việt Nam. Tuy nhiên, việc qui định hạn chế 5 giờ chơi tại Trung Quốc chỉ là 1 chương trình thử nghiệm giữa Cục Quản Lý Báo Chí và Ấn Phẩm (GAPP - General Administration of Press and Publication) với 7 doanh nghiệp game lớn của Trung Quốc là Shanda (tên trên thị trường chứng khoán Nasdaq là SNDA), The9 (Nasdaq: NCTY), Kingsoft, Optisp, Sina (Nasdaq: SINA), Sohu (Nasdaq: SOHU) và Netease's (Nasdaq: NTES) hồi 2005.

Sang 2006, Trung Quốc chỉ còn áp dụng luật này với thanh thiếu niên dưới 18 tuổi và đã triển khai hệ thống đăng nhập game bằng số CMND và tên thật. Trong khi đó, ở Việt Nam, luật 5 giờ chơi không có sự phát triển, cải tiến thêm và bị "lách" liên tục. Nói nôm na, "thanh kiếm" 5 giờ của Việt Nam không được cải tiến thường xuyên và đến nay đã mất đi độ bén cần thiết.

## Những nhân tố gây "oxy hóa"

Luật 5 giờ chơi đã can thiệp đáng kể vào nội dung của game và do đó game thủ tìm cách né. Chẳng hạn, một nhiệm vụ săn đồ quí dự kiến cần 5 người kéo dài trong khoảng 3 tiếng sẽ khó thu hút được người tham gia vì "giờ vàng" (giờ chơi được 100% điểm kinh nghiệm và tỉ lệ rớt vật phẩm) của các game



thủ khác nhau. Nhóm game thủ đó sẽ không kết nạp những ai chỉ còn 1 giờ chơi vì họ sẽ bị ảnh hưởng về sức mạnh tập thể và tỉ lệ rơi đồ. Vì vậy, các game thủ hay đi săn (raid, farm) và luyện cấp (train) thường có xu hướng tìm cách lách luật.

Chẳng hạn, họ lợi dụng các lỗi trong game để có thể ở lại lâu hơn 5 giờ; hoặc họ chơi nhiều tài khoản - dường như luật 5 giờ trở thành động lực để họ luyện thêm các nhân vật mới. Thậm chí, nếu các tài khoản trong game này đã hết giờ, họ có thể chuyển từ game này sang game khác để chơi.

Hơn nữa, vì luật vẫn cho phép người chơi đăng nhập sau giờ thứ 5 nên họ vẫn có thể tán gẫu hay mua bán trong game. Ngày nay, khái niệm "chơi game" không còn đơn thuần là ngồi trước máy tính và điều khiển nhân vật. Người chơi chỉ cần ngồi hàng giờ trên diễn đàn tán gẫu hay tranh luận về các vấn đề trong game thì đó vẫn có thể xem là đang chơi game. Luật 5 giờ có thể làm nản lòng các game thủ nhưng không thể khiến họ đi học hay đi làm ngay sau khi giờ chơi thứ 5 trong 1 game kết thúc.

Một học sinh nói: "Bình thường đi học cũng có những ngày thứ Bảy, Chủ Nhật hay dịp lễ được vui chơi thoải mái. Vậy thì tại sao những lúc đó, em lại không được chơi game thỏa thích để sau thời kỳ đó quay về việc học tập?". Một Việt kiều đang kinh doanh tại Việt Nam góp ý: "Tôi chẳng hiểu vì sao Việt Nam lại ủng hộ cho giới trẻ chơi game đến 5 giờ/ngày khi mà đất nước đang hội nhập và cần nhiều nhân lực cho các ngành công nghiệp và dịch vụ khác nhau. Đất nước còn nghèo mà lũ trẻ cứ lo chơi". Cho đến nay, con số 5 giờ chơi game /1 ngày cũng vẫn còn bị đặt câu hỏi.

Luật 5 giờ ra đời với 1 sứ mạng tốt đẹp. Có thể các NPH buộc phải thêm chi phí để đối tác phát triển cung cấp các tính năng hạn chế giờ chơi. Các NPH cho biết họ sẵn sàng chấp nhận điều đó vì tương lai thế hệ trẻ; âu cũng là việc hy sinh cái lợi trước mắt vì sự lâu dài. Thậm chí, luật 5 giờ đã trở thành 1 rào cản kỹ thuật đối với những game muốn được phát hành tại Việt Nam. Nhưng rất tiếc là thực tế cho thấy quy định 5 giờ này không còn đủ sức giải quyết vấn đề quản lí thanh thiếu niên chơi game online quá mức.

## Giải pháp: Đại lý game/ Internet

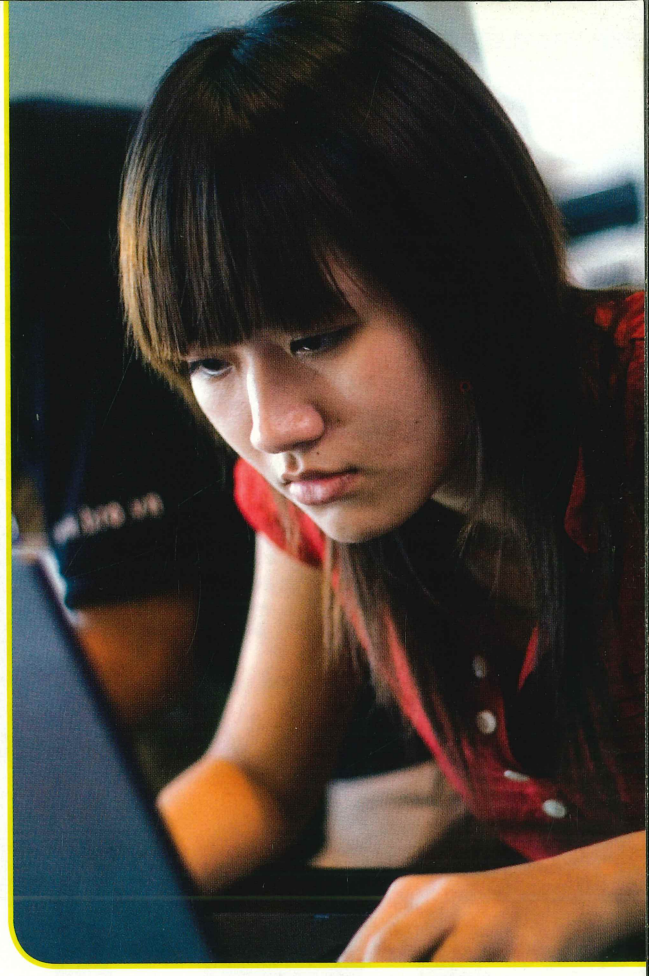
Đại diện 1 NPH hé mở về 1 giải pháp - chuyển việc quản lý định danh và giờ chơi sang cho các tiệm game/Internet, theo mô hình của Trung Quốc. "Người chơi game có mặt đa số tại các điểm Internet. Vậy thì tại sao Nhà Nước không qui định để các tiệm game/Internet kiểm soát hành vi và thời gian của người chơi? Những người trên 18 tuổi có thể tự chịu trách nhiệm về hành vi của họ. Còn những bạn trẻ chơi ở nhà đã có gia đình quản lý", ông nói.

Trong năm qua, câu lạc bộ doanh nghiệp game và nội dung số (VGB) cũng đã tham gia tích cực trong quá trình đóng góp cho nội dung soạn thảo qui định mới về game. Cho đến nay, Việt Nam vẫn chưa có 1 hệ thống đánh giá phân loại game theo độ tuổi, mức độ trưởng thành của người chơi; các thông tư ban hành chủ yếu nhắm vào các trò chơi trực tuyến (game online) được phát hành nội địa mà quên đi còn 1 mảng thị trường và nội dung các trò chơi trực tuyến được phát hành ngoài Việt Nam, các trò chơi không nối mạng, được cung cấp cho các hệ máy tính (PC) và máy console như Sony PS, Microsoft XBOX, Nintendo Wii...

Việc quản lý theo số CMND (mô hình Trung Quốc) là một dự án lớn, không đơn giản và dễ dàng triển khai trong tình hình thực tế của Việt Nam. Cách quản lý này cũng không phải không có những điểm yếu. Tuy nhiên, đây là mô hình cần tham khảo.

Chúng ta hy vọng sang năm 2009, Việt Nam sẽ có những qui định quản lý game mới, phù hợp hơn và tạo điều kiện phát triển thị trường và ngành công nghiệp game nội địa và hình thành những nét văn hóa game đậm chất Việt Nam. Game thủ có thể tìm cách "lách" luật, né tránh các rào cản kỹ thuật nhưng sẽ không thể lách những bậc cha mẹ và các công ty phát hành game, cơ quan nhà nước có trách nhiệm.

**PHI QUÂN**



Hình chỉ có tính chất minh họa

Trung Quốc

## Dùng số CMND để đăng nhập game

Từ ngày 16/7/2007, Trung Quốc đã hạn chế thời gian chơi game online của thanh thiếu niên. Các công ty phát hành game Internet bắt buộc phải cài đặt chương trình yêu cầu người chơi nhập số CMND. Nếu người chơi cố tình đăng ký bằng các thông tin không đúng sự thật, tài khoản đó sẽ bị xóa mất các vật phẩm ảo hoặc bị đưa trở về cấp độ 1. Các bậc phụ huynh có thể tìm ra con cái mình đang chơi game gì thông qua 1 dịch vụ tìm kiếm trực tuyến.

Sau 3 giờ chơi, nếu người chơi dưới 18 tuổi sẽ được nhắc nhở "tập các bài thể dục phù hợp". Nếu họ tiếp tục chơi, điểm kinh nghiệm thu được sẽ giảm còn 1 nửa. Qui định 3 giờ dựa trên thời gian chơi trò chơi chiến thuật: cờ Go. Theo chính phủ Trung Quốc, "chơi game có lợi cho trí não, nhưng nghiện game sẽ làm tổn thương cơ thể".

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn

# Thiên Nộ Thần Phạt

## Chào Đón Giáng Sinh

Sự kiện "Tu La Đạo" trong tháng 11/2008 vừa qua đã đưa đông đảo game thủ Thế Giới Hoàn Mỹ Việt Nam (TGHM VN) du nhập một trong sáu đạo Luân Hồi với những thử thách đầy cám dỗ. Nếu như Tu La Đạo là định nghĩa về sức mạnh và bản lĩnh của một chiến binh, thì sự kiện "Danh Sư Xuất Cao Đồ" ra mắt nhân ngày Nhà giáo VN 20/11 lại là cơ hội để người chơi thắt chặt thêm tình cảm cộng đồng.

Và trong tháng 12 này, TGHM VN sẽ đưa đông đảo game thủ tới một chiến dịch mới trong dịp Giáng Sinh với những bổ sung sáng giá về nội dung.

### Sự Kiện Sư Đồ và Giáng Sinh Hoàn Mỹ

Trong ngày Nhà giáo VN 20/11/2008, TGHM VN đã ra mắt sự kiện "Danh Sư Xuất Cao Đồ", cho phép người chơi thiết lập quan hệ "thầy trò" với nhau. Nằm trong loạt sự kiện "Tân thủ động lực", sự kiện Sư Đồ sẽ giúp những người chơi mới nhanh chóng đạt được đẳng cấp mong muốn thông qua việc Phục mệnh sư phụ, giành phần thưởng sau mỗi mốc cấp độ.

Đặc biệt trong dịp Giáng Sinh, TGHM VN sẽ ra mắt 2 sự kiện tặng thưởng thú vị. Đầu tiên là việc tặng "Hoàn Mỹ Thời Trang" cho tất cả các nhân vật TGHM trong dịp Noel mà không phụ thuộc vào cấp độ. Đơn cử một Tài khoản TGHM có thể tạo được 8 nhân vật trên một máy chủ, như vậy có thể nhận được 8 bộ thời trang Giáng Sinh cho từng nhân vật.

Sự kiện nổi bật trong Giáng Sinh của TGHM VN chính là việc thu thập vật phẩm nhiệm vụ Tầm Long, dùng để quy đổi ra hai thú cưỡi rất giá trị: Báo Hỉ Trư và Ngũ Thải Mi Lộc. Hai linh vật tượng trưng cho sự may mắn và hạnh phúc với dáng vẻ đáng yêu, vui nhộn sẽ là món quà của TGHM dành cho tất cả cộng đồng. Cách thức tham gia sự kiện không hề phức tạp, chỉ cần bỏ ra chút ít thời gian và kiên nhẫn, người chơi sẽ có được những giây phút thư giãn đầy bất ngờ.

vật phẩm Ma Phương Nhạc Thấu Tệ, dùng để đổi lấy cực phẩm Hạng Liên: Vận Mệnh Ma Phương Huy Kí với thuộc tính ưu việt vượt trội. Cùng với đó là khả năng quy đổi ra những "thần bí thư hiệt", lắp ráp thành những Bí kíp kĩ năng hiếm có. Nên biết, trong TGHM Bí kíp kĩ năng là vật phẩm cực hiếm, cung luôn luôn không đủ cầu, lĩnh hội được kĩ năng cao cấp chính là sự phân biệt đẳng cấp của một cường giả.

trong game của người chơi đã trở thành một con đường quan trọng để trao đổi nghệ thuật chiến đấu và kết nối tình cảm giữa những người chơi. Nhưng hoạt động PK mà 1 thời gian rất lâu không có phần thưởng, cũng không có sự trừng phạt, thì rất khó có thể thu hút sự chú ý của người chơi một cách lâu dài. Trong chiến dịch mới nhất của Thiên Nộ Thần Phạt, TGHM VN sẽ ra mắt các bạn hoạt động Lôi Đài Đặt Cược. Trong đó, người chơi hoàn

## Tân – Vận Mệnh Ma Phương

Vận Mệnh Ma Phương – một khái niệm không hề xa lạ đối với những game thủ TGHM. Đó là một cuộc chơi giữa may rủi và trí tuệ, vận mệnh của bạn sẽ được định đoạt bằng một con xúc xắc. Mỗi ngày, người chơi sẽ có quyền tham gia hoạt động này một lần vào mọi thời điểm, với 50 thử thách tương ứng 50 biệt phòng. Ngoài may mắn, trí tuệ chính là yếu tố quyết định để đưa bạn tới thành công.

Trong phiên bản cập nhật mới nhất, Ma Phương thần bí đã mở ra thêm 10 thử thách mới. Mỗi thử thách sẽ đòi hỏi ở người chơi những kĩ năng hoàn toàn mới với độ phức tạp vượt xa 50 gian phòng trước đây. Trải qua 10 phòng Tân – Ma Phương, hào kiệt sẽ có cơ hội giành được

Hoạt động "Thí Luyện Trường Tiên Ma" trong thời gian qua cũng thu hút sự quan tâm của đông đảo cộng đồng. Phần thưởng Phi Phong cao cấp của Tiên Ma nhị giới là vật phẩm mà đông đảo người chơi TGHM đều ham muốn. Cũng vì lý do đó, trong phiên bản cập nhật lần này, hai phụ bản: Ma Huyễn Thiên và Thiên Giới Luyện Ngục đã được áp dụng cho sự kiện này.

Ma Huyễn Thiên là cánh cửa bước vào Ma giới, một không gian đặc dị chứa đựng vô vàn nguy hiểm. Tương truyền Thiên Ma tà ác đã chọn nơi này làm nơi trú ngụ, chờ đợi ngày quay lại nhân gian. So với Ma Huyễn Thiên thì Thiên Giới Luyện Ngục còn gian nan hơn nhiều. Nơi đây là tù ngục được chư Thần và các Thiên Tiên tạo ra nhằm giam giữ nhưng tà vật ghê gớm của TGHM.

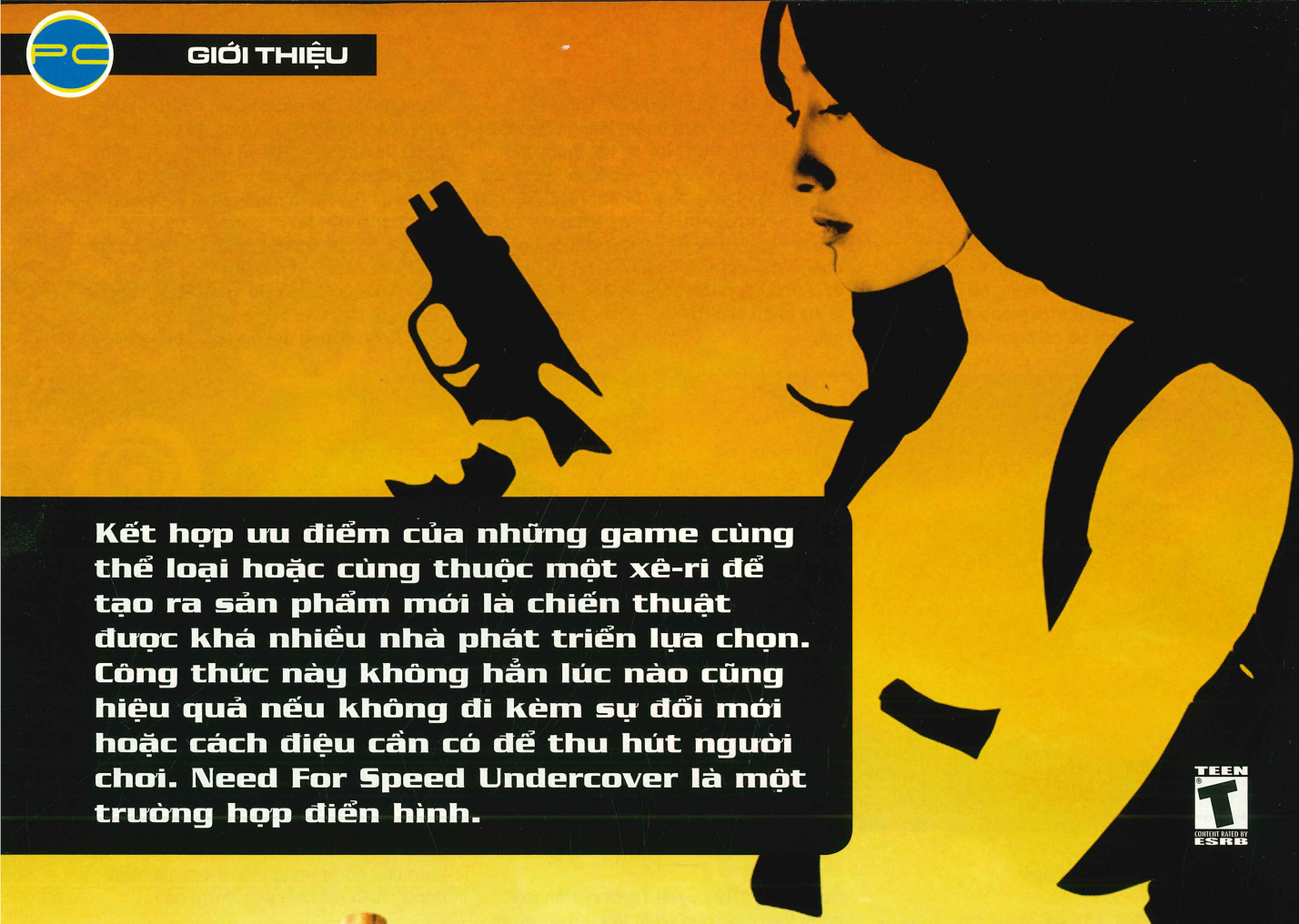
Việc bổ sung thêm hai phụ bản Khiêu chiến vào hoạt động "Thí Luyện Trường Tiên Ma" sẽ đem tới cho người chơi cơ hội khám phá trọn vẹn bộ Phi Phong Tiên Ma nhị giới, là tiền đề hướng tới cực phẩm trân bảo "**Chí Tôn Phi Phong – Vô Song**" vô giá.

## Dậy Sóng Lôi Đài

Hành vi PK (đồ sát) toàn chủ động trong việc tham gia hoạt động chiến đấu hết sức thú vị này.

Hoạt động PK người chơi tự làm chủ lần này, chính là để mang đến cho người chơi một vũ đài chiến đấu tập trung, độc lập và có thưởng phạt. Mỗi trận đấu phân thành 2 đội, thời gian là 5 phút. Số thành viên trong mỗi đội từ 1 - 6 người, người chơi tự do tham gia tổ đội. Vừa có thể tiến hành chiến đấu tập thể, lại vừa có thể thực hiện chiến đấu đơn độc ( 1 vs 6). Mỗi trận đấu dựa vào tổng số lần chết của thành viên các đội để phân định thắng thua, đội nào có số lần chết ít hơn thì đội đó giành thắng lợi. Đấu trường của hoạt động Lôi Đài sẽ được thông qua NPC khởi điểm Vận Mệnh Ma Phương. Sau khi tham gia, người chơi nhất thiết phải mua "Thí Luyện Chi Thạch" làm tiền thế chấp khi tham gia hoạt động. Bên thắng lợi sẽ nhận được tiền thế chấp của cả hai bên, nếu hai bên hòa thì có thể thu hồi lại chiến phí của bên mình.

Hãy cùng TGHM VN chào đón một Giáng Sinh Hoàn Mỹ, và chờ đợi những sự cập nhật đặc sắc cho dịp cuối năm. Và đừng quên theo dõi Trang chủ TGHM VN: http://thegioihoanmy.vn để cập nhật những thông tin nóng hổi của Đại lục Hoàn Mỹ!



**Kết hợp ưu điểm của những game cùng thể loại hoặc cùng thuộc một xê-ri để tạo ra sản phẩm mới là chiến thuật được khá nhiều nhà phát triển lựa chọn. Công thức này không hẳn lúc nào cũng hiệu quả nếu không đi kèm sự đổi mới hoặc cách điệu cần có để thu hút người chơi. Need For Speed Undercover là một trường hợp điển hình.**

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

# TRIỆT PHÁ ĐƯỜNG ĐUA NGẦM

## NEED FOR SPEED UNDERCOVER

| NEED FOR SPEED UNDERCOVER | | CẤU HÌNH | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | | | TỐI THIỂU |
| Electronic Arts | | CPU | P4 3,0GHz |
| PHÁT TRIỂN | | RAM | 1 GB |
| EA Black Box | | VGA | Geforce 6500+, Radeon 9500+ (pixel shader 2.0 trở lên) |
| THỂ LOẠI | | | |
| Đua xe | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 23/09/2008 | | |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD | HDD | 6 GB |
| ESRB | Teen | OS | XP / Vista |

Từ lâu thương hiệu Need For Speed (NFS) đã là "gà đẻ trứng vàng" của EA trong lĩnh vực game đua xe. Năm ngoái, nối tiếp thành công của tựa game Most Wanted, EA đã phát hành phiên bản ProStreet, đem đến cho người chơi một cảm nhận hoàn toàn mới với phong cách đua mang tính thể thao và hợp pháp hơn. Thế nhưng sự thay đổi này lại vấp phải làn sóng phản đối mạnh mẽ từ cộng đồng game thủ và EA phải thừa nhận ProStreet là một thất bại cay đắng khiến xê-ri NFS mất điểm trước những địch thủ như Midnight Club, Gran Turismo. Với quyết tâm giành lại "ngôi vị", studio EA Black Box đã được giao trọng trách phát triển phiên bản mới của dòng game này với tên gọi khá "kêu": Undercover. Thế nhưng những gì game thể hiện vẫn chưa đáp ứng được kì vọng của fan...

## Cũ mới đan xen

Khi vào game, ngay lập tức bạn thấy mình điều khiển một chiếc Nissan và đang cố gắng thoát khỏi sự truy đuổi của hàng loạt xe cảnh sát trên đường phố Tri-City Bay. Đây được xem là màn khởi động nhằm giải tỏa phần nào cơn "khát" tốc độ của bạn kể từ phiên bản ProStreet, dù có thể bạn sẽ hơi ngỡ ngàng vì không hiểu "đầu cua tai nheo" ra sao. Nhìn chung bạn là một sĩ quan cảnh sát đang cải trang thành một quái xế nhằm điều tra về đường dây tổ chức đua và buôn lậu xe trái phép đã đến mức báo động trong thành phố. Nhiệm vụ của bạn là bằng mọi cách chiếm được lòng tin của những tay anh chị và cung cấp thông tin cho cấp trên để triệt phá các băng đảng tội phạm này với sự trợ giúp của cô trợ lí Chase Linh. Nghe có vẻ giống một game hành động nhưng thay vì kè kè súng ống, tất cả mọi phi vụ của bạn được giải quyết đằng sau tay lái.

Khởi đầu với chiếc Nissan 240SX hơi "già nua", bạn sẽ tham gia các sự kiện đua rải rác trong thành phố và từng bước gia tăng danh tiếng của mình. Ngoài những chế độ quen thuộc như Circuit, Sprint... bạn sẽ làm quen với 2 dạng đua "mới" là Check Point và Highway Battle. Check Point tương tự như Sprint nhưng bạn phải đến được các điểm mốc bố trí dọc đường trong khoảng thời gian quy định. Cải tiến đôi chút từ chế độ Outrun, Highway Battle diễn ra trên xa lộ với lượng xe lưu thông dày đặc và mục tiêu của bạn là dẫn trước đối thủ đủ lâu để giành chiến thắng. Cost To State và Cop Takeout đơn giản chỉ là tên gọi khác của Bounty Mode trong Most Wanted. Ngoài ra còn có những sự kiện lớn (Master event) với giải thưởng rất hấp dẫn nhưng cũng không dễ ăn chút nào nếu bạn không có sự chuẩn bị tốt. Khái niệm chinh phục (Domination) ở phiên bản trước vẫn được giữ lại. Khi thành tích của bạn khá cách biệt với tiêu chí game đề ra, chiếc xe sẽ được nâng cấp một số đặc tính (atrribute points - AP) như khả năng tăng tốc, sức mạnh nitros... nhưng dường như chúng không có tác động rõ rệt đến hiệu năng của xe. Kĩ năng

lái xe của nhân vật cũng được phân thành nhiều cấp độ (level). Undercover khuyến khích người chơi khi đua hãy cố gắng biểu diễn các kỹ thuật drag, drift… thật đẹp mắt và tránh gây tai nạn càng nhiều càng tốt. Dựa vào điểm số (driving skill) đạt được, level của nhân vật sẽ tăng lên và những sự kiện mới tương ứng với cấp độ đó sẽ xuất hiện. Giống AP, cấp độ cũng không ảnh hưởng nhiều đến khả năng điều khiển xe của bạn.

Khái niệm thế giới mở (open world) bị thu hẹp khi giờ đây bạn không thể tham gia các sự kiện bằng cách chạy quanh thành phố như trước nữa. Thay vào đó bạn sẽ kích hoạt vòng đua gần nhất so với vị trí của mình thông qua nút Tab. Nếu muốn tham gia vòng đua khác, bạn phải bật bản đồ GPS - nơi liệt kê đầy đủ các sự kiện được sắp xếp theo nhiều mục khác nhau. Sau mỗi vòng bạn sẽ nhận được lượng tiền mặt kha khá nhằm nâng cấp phụ tùng xe hoặc mua hẳn một chiếc mới toanh. Số lượng xe trong Undercover rất phong phú và chia thành 4 Tier (lớp): từ dòng phổ thông và trung cấp (Tier 3-4) như Lotus Elise, Audi TT 3.2 cho đến hàng "siêu xe" (Tier 1-2) với tốc độ "xé" gió như Bugatti Veyron 16.4, Lamborghini LP640… Tuy nhiên để đảm bảo tính công bằng, bạn sẽ không thể mua các dòng xe cao cấp cho đến khi hoàn thành khoảng 40% độ dài game và mở khóa được các cửa hàng Tier 1-2.

## Độ xe và AI kém hấp dẫn

Phần được trông đợi nhất là độ xe lại không có nhiều tùy chọn cho lắm. Nếu để ý bạn sẽ thấy việc trang trí, nâng cấp chiếc xe của mình giờ đây chỉ ở mức tổng quát (thân xe và một số ít bộ phận, màu sắc…) thay vì đi sâu vào từng chi tiết như các phiên bản trước. Vị trí đặt đề can cũng bị hạn chế, không thể dán lên kính xe được nữa. Bù lại chúng được vẽ rất đẹp và thể hiện nhiều phong cách độc đáo. Bạn có thể kết hợp nhiều đề can để phủ lên xe một lớp "áo" thật lạ và độc.

Một điểm gây thất vọng nữa là Undercover quá dễ và bạn hoàn toàn không thể can thiệp vào việc tinh chỉnh độ khó của game. Các tay đua máy không chịu khó đeo bám và thường để bạn dẫn trước một khoảng cách khá xa. Thậm chí với một chiếc Tier 3 hoặc 4 bạn vẫn có thể qua mặt những chiếc xe hàng "khủng" như Ford GT. Cách nhà phát triển EA Black Box gia tăng độ thách thức cũng thật kì quặc. Lắm lúc bạn thua chỉ vì đối thủ luôn được trang bị các dòng xe cao hơn xe của bạn một bậc. Những màn bạn được cảnh sát "chăm sóc" không ấn tượng lắm do chiến thuật chủ yếu của máy là "lấy thịt đè người", đặt rào cản ở hầu hết các giao lộ và đường phố trở nên vắng vẻ lạ thường. Hơn nữa ngoài khả năng làm chậm thời gian (Bullet time), game còn hỗ trợ cơ chế J-Turn rất hữu dụng giúp quay đầu xe 180 độ nhanh chóng nên bạn có thể dễ dàng vùng thoát khỏi vòng vây. Xe cộ trên xa lộ góp phần gây khó dễ khi nhường đường cho đối thủ nhưng lại "cố tình" bẻ lái cản trở bước tiến của bạn. Đôi lúc khi bạn đang vượt qua khúc cua gắt thì đột nhiên một chiếc xe xuất hiện một cách "khó hiểu" ngay trước mặt bạn và "rầm", bạn bị đối thủ qua mặt hoặc ảnh hưởng đến điểm thành tích. Nếu bạn không đủ tiền để mua những chiếc xe mạnh mẽ hơn cũng không sao vì thông qua các sự kiện chính (Job Event) trong Undercover, bạn sẽ đoạt được (Pink Slip) một số "ngựa sắt" đủ xịn để chiến thắng những vòng đua phù hợp với cấp độ của mình.

Cơ chế hư hỏng được thể hiện khá chân thực. Khi va chạm mạnh những bộ phận của chiếc xe bị móp méo, nặng hơn nữa là bắn tung khỏi xe và lăn lông lốc trên mặt đường. Nhưng bạn yên tâm vì cơ chế này không ảnh hưởng đến việc điều khiển xe. Game đáp ứng khá nhạy với các loại gamepad và vô lăng (Racing Wheel). Thử nghiệm với bộ logitech G25 cho kết quả khá mĩ mãn, bạn có thể thực hiện nhiều kĩ thuật phức tạp một cách thoải mái và tiện dụng.

Phần chơi mạng hỗ trợ tối đa 8 người chơi và đi kèm với một chế độ mới mang tên "Cops and Robbers". Chế độ này tương tự như kiểu "mèo đuổi chuột" khi phe cảnh sát sẽ truy bắt phe tội phạm trước khi chúng kịp đến điểm thả hàng. Đây được xem là một ưu điểm đáng khích lệ của Undercover.

## Nghe nhìn gây tranh cãi

Dù đồ họa trong game đã được cải tiến nhiều nhưng khâu đổ bóng quá xấu, ngoại cảnh xây dựng sơ sài, hiện tượng răng cưa của các vật thể nhất là những

chiếc xe vẫn hiện lên khá rõ cho dù kích hoạt chế độ đồ họa cao nhất. Lượng khung hình (FPS) của game rất không ổn định, đây là khuyết điểm khó chấp nhận đối với một game mà nhân tố chính lại là tốc độ. Sự sụt giảm khung hình bất thường xảy ra khá thường xuyên nhưng so với tình hình ảm đạm của PS3, lượng FPS vẫn tạm chấp nhận được trên nền PC và Xbox 360. Hiệu ứng làm mờ cảnh vật (Blur Motion) khá đẹp mắt nhưng bị lạm dụng quá nhiều và tông màu chính của game là vàng tối nên lắm lúc bạn bị mất phương hướng do không nhìn rõ đường đi hay các vật cản. Tuy nhiên thiết kế của những chiếc xe rất đẹp và sắc sảo, chi tiết và độ bóng dưới ánh mặt trời sẽ làm bạn hài lòng. Hiệu ứng ánh sáng cũng hoàn thành vai trò của mình khi thể hiện tốt những pha va chạm nảy lửa, tia sáng phát ra từ đèn xe hay ống bô "nhả" từng đợt khí nitros nóng bỏng. Điểm nhấn cuối cùng trong game chính là các đoạn phim cắt cảnh (Live action) với diễn xuất khá chân thật của cô đào Maggie Q (Lý Mỹ Kỳ), nữ ca sĩ xinh đẹp Christina Milian... nhưng vẫn còn hiện tượng hạt và đôi lúc xảy ra tình trạng "gãy" hình. Ngoài ra còn có một chức năng mới là Photo Mode cho phép bạn chụp hình chiếc xe yêu quý của mình theo nhiều góc nhìn khác nhau. Sau đó bạn có thể tải chúng lên máy chủ của EA để chia sẻ với mọi người trên khắp thế giới.

Undercover tiếp tục cho thấy âm thanh là thế mạnh của dòng game NFS. Động cơ "gầm rú" nghe rất mạnh mẽ, tiếng rít của bánh xe được chăm chút kỹ lưỡng nên cảm nhận rất "cháy" và thực. Nhạc nền, ngoài các thể loại Hiphop và Rock, nay được bổ sung một số ca khúc mang âm hưởng La Tinh sôi động rất phù hợp với không khí đường đua. Nhưng buồn thay số lượng bản nhạc khá ít và bạn sẽ phần nào "nhàm" tai khi chúng lặp đi lặp lại hơi nhiều.

**ƯU:**

- Sự trở lại của lực lượng cảnh sát.
- Thiết kế xe sắc sảo.
- Cơ chế khởi động nhanh vòng đua bằng nút Tab tiện lợi.
- Phần chơi "Robbers & Cops" rất vui nhộn.

**KHUYẾT:**

- Còn nhiều lỗi trong lối chơi.
- Lượng khung hình không ổn định.
- Cốt truyện mờ nhạt.
- Không khác nhiều so với Most Wanted hay Carbon mà còn có phần kém hấp dẫn hơn.

## Vẫn chưa đủ

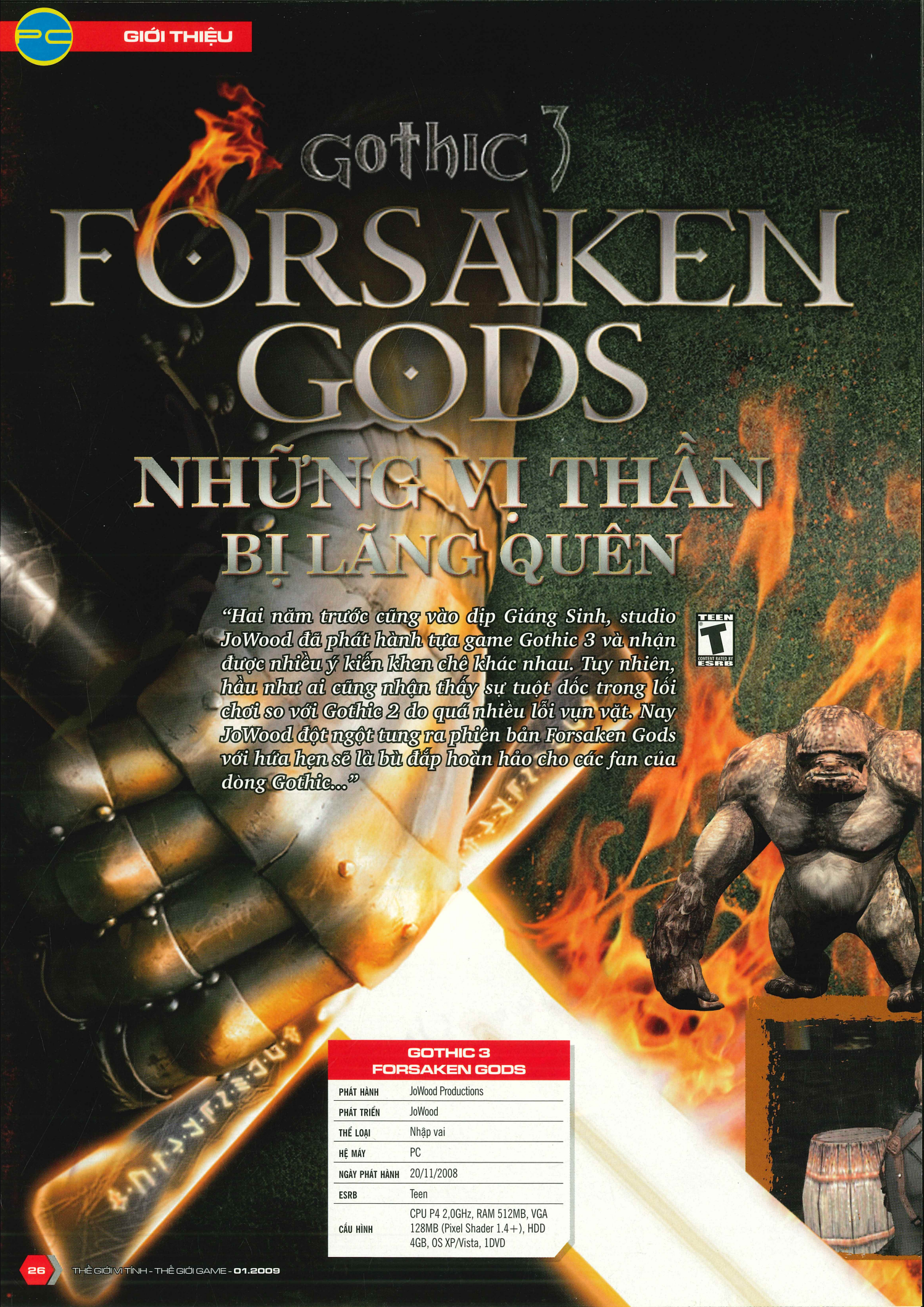
Nếu bạn đã từng say mê phiên bản NFS Most Wanted, có thể bạn sẽ cảm thấy thích thú với Undercover. Thế nhưng hy vọng sẽ lại được nếm cảm giác phấn khích khó tả như thời Underground làm nên cuộc "cách mạng" trong làng game đua xe đường phố chợt tan biến khi Undercover chứa đầy lỗi xử lý đồ họa và lối chơi không có nhiều cải tiến đáng giá. Xem ra "món nợ tinh thần" của EA với giới mộ điệu từ phiên bản ProStreet vẫn chưa được thanh toán sòng phẳng.

**ĐẮC HOÀI**

# Gothic 3 FORSAKEN GODS

## NHỮNG VỊ THẦN BỊ LÃNG QUÊN

*"Hai năm trước cũng vào dịp Giáng Sinh, studio JoWood đã phát hành tựa game Gothic 3 và nhận được nhiều ý kiến khen chê khác nhau. Tuy nhiên, hầu như ai cũng nhận thấy sự tuột dốc trong lối chơi so với Gothic 2 do quá nhiều lỗi vụn vặt. Nay JoWood đột ngột tung ra phiên bản Forsaken Gods với hứa hẹn sẽ là bù đắp hoàn hảo cho các fan của dòng Gothic..."*



| GOTHIC 3 FORSAKEN GODS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | JoWood Productions |
| PHÁT TRIỂN | JoWood |
| THỂ LOẠI | Nhập vai |
| HỆ MÁY | PC |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 20/11/2008 |
| ESRB | Teen |
| CẤU HÌNH | CPU P4 2,0GHz, RAM 512MB, VGA 128MB (Pixel Shader 1.4+), HDD 4GB, OS XP/Vista, 1DVD |

Forsaken Gods (FG) - phiên bản mở rộng độc lập của Gothic 3 - sẽ tiếp tục dẫn dắt bạn khám phá thế giới Gothic đầy bí ẩn. Ngoài hàng loạt nhiệm vụ và các loại quái vật mới, FG vừa là chìa khóa giải đáp những thắc mắc mà đa số người chơi đưa ra trong phiên bản trước vừa là bước đệm giới thiệu sơ lược về tựa game Gothic 4 sẽ được phát hành trong thời gian tới.

Bối cảnh game diễn ra vào khoảng thời gian 2 năm sau cuộc đại chiến ở Gothic 3. Myrtana bị chia cắt thành 4 vùng Đông, Tây, Nam, Bắc. Do nhiều nguyên nhân, một lần nữa mâu thuẫn giữa loài người và chủng tộc Orcs lại tăng cao dẫn đến chiến tranh bùng phát. Bạn trong vai người anh hùng vô danh quen thuộc sẽ tiếp tục lên đường chiến đấu nhằm thống nhất và đem hòa bình vĩnh cửu đến cho Myrtana.

Tương tự Gothic 3, FS có lối chơi nhập vai (RPG) khá phức tạp và kén người chơi. Qua các trận đánh, nhân vật của bạn sẽ nhận được một lượng điểm kinh nghiệm cần cho quá trình lên cấp (level). Đồng thời game còn cung cấp điểm học thuật (learning points) cho phép bạn luyện được các kĩ năng chiến đấu như sử dụng các loại vũ khí 1 tay, 2 tay, tầm xa (cung, nỏ)… hoặc thi triển phép thuật, rèn đúc vật dụng và săn bắn. Bạn cần quản lý các loại điểm này cẩn thận để tạo thế cân bằng cho nhân vật và đánh trận hiệu quả. Thế giới trong game khá rộng lớn chứa đựng rất nhiều loại quái thú cũng như nhiệm vụ mới. Bạn sẽ tốn khoảng 15 đến 20 giờ đồng hồ để phá "băng" FS nhưng điều quan trọng ở đây là liệu bạn có đủ kiên nhẫn để đi đến cuối chặng đường hay không vì game chứa quá nhiều lỗi (bug). Không bàn đến nội dung và chất lượng nhiệm vụ, cách thức bạn thực hiện chúng quả thực rất khó chịu. Các nhân vật NPC đôi lúc biến mất hoặc đứng ỳ ra và không thèm nói chuyện với bạn! Khi nhiệm vụ đang được tiến hành, nhiều trường hợp bạn nhận được thông báo thất bại mà không rõ lý do và việc duy nhất có thể làm là tải lần lưu game gần nhất để bắt đầu lại. Ngoài ra, nhiệm vụ không được tổ chức thành dạng danh sách (Quest Log) nên rất bất tiện khi cần tra cứu. Hơn nữa, giao diện người dùng ít hỗ trợ thông tin về vị trí của các NPC nên bạn gặp không ít khó khăn trong việc định vị chúng; nghĩ đến chuyện tốn thời gian chạy loanh quanh chỉ để tìm một NPC cũng đủ gây nản chí không ít người chơi.

JoWood nói rằng họ đã nâng cấp hệ thống chiến đấu của FS lên một tầm mới và những gì bạn nhận được vẫn là màn múa binh khí còn tệ hơn "đuổi ruồi". May thay các đòn phép đánh vẫn đẹp mắt như xưa dù lượng chiêu thức khá khiêm tốn. Tương tác với thế giới trong game cũng không khả quan hơn. Lỗi xuyên vật thể xuất hiện khá thường xuyên, khó chịu nhất là trong các trận đánh, đối thủ của bạn bị "lún" vào bức tường hoặc tảng đá và bạn không thể tấn công được nữa. Một số đồ vật không thể cầm nắm dù nhân vật đã thực hiện động tác cúi xuống nhặt. Thêm một khuyết điểm nghiêm trọng nữa là game chạy khá nặng dù cấu hình thử nghiệm hơn hẳn yêu cầu của nhà sản xuất. Lỗi trong khâu xử lý đồ họa là nguyên nhân khiến FS có tốc độ khung hình (FPS) tệ hại. Việc giảm thiết lập cấu hình của game xuống mức thấp hơn hay cập nhật các bản vá mới nhất cũng gần như không cải thiện được tình hình; thời gian tải game vẫn rất lâu.

Sử dụng engine đồ họa với một chút cải tiến của Gothic 3 nên FS vẫn cống hiến cho người chơi những khung cảnh núi non hùng vĩ, làng mạc thanh bình rất đẹp và thơ mộng. Hiệu ứng ánh sáng chưa thật bắt mắt nhưng người chơi sẽ hài lòng khi chiêm ngưỡng những đòn phép thuật nguyên tố (lửa, sét…) khá đặc sắc. Thiết kế của nhân vật đã được tân trang trông "ngầu" và phong cách hơn một chút. Tuy nhiên chuyển động của nhân vật hơi cứng và gượng. Chất lượng phim cắt cảnh quá tệ nhất là khi bạn chơi ở độ phân giải cao; những đoạn hội thoại giữa nhân vật chính và NPC quá dông dài, hiện tượng mất chữ trong khung thoại câu chữ đôi khi không trùng khớp với những gì NPC nói... Bù lại, chất âm của FS khá tốt nhất là phần nhạc nền, du dương khi chiến sự yên bình nhưng hào hùng và bi tráng khi xông trận. Tiếng binh khí va chạm có đủ sự chân thật cần thiết. Nếu bỏ qua khâu lồng tiếng có phần hơi "nghèo nàn" thì âm thanh là một trong những ưu điểm vớt vát cho thất bại của FS.

Thật đáng tiếc khi một dòng game nhập vai nổi tiếng như Gothic lại có kết cục buồn như thế qua hai phiên bản Gothic 3 và FS. Dù mục đích chính là dùng FS làm nền cho Gothic 4 nhưng xem ra cú "hốt hụi chót" này của JoWood là một tính toán sai lầm. Với những fan lâu năm, thôi thì dành hy vọng vào tương lai tươi sáng hơn khi phiên bản kế tiếp được phát hành. Còn đối với những ai có PC chỉ đủ thỏa mãn cấu hình tối thiểu thì lời khuyên là không nên để ý đến bản mở rộng này cho đến khi có bản vá khiến game ổn định hơn.

**KIM PHUỢNG**

## ƯU

- Âm thanh tốt (trừ khâu lồng tiếng).
- Thế giới rộng lớn, ngoại cảnh đẹp.

## KHUYẾT

- Quá nhiều lỗi.
- Nhiệm vụ trùng lặp, lối chơi ít cải tiến.
- Tốc độ khung hình, thời gian tải game và chất lượng phim cắt cảnh quá tệ.

# A Vampyre Story
## Chuyện ma cà rồng

Với hình ảnh hoạt họa kết hợp màu sắc tươi trẻ, các "sinh vật" hút máu đã tạo cảm nhận hoàn toàn mới cho khán giả qua A Vampyre Story (AVS). Nếu là fan từng say sưa với các bộ phim hoạt hình cổ cổ, như gia đình Flinstones, chú chó Scooby-Doo, Cow and Chicken... và rất nhiều bộ phim hoạt họa luôn được trình chiếu trên kênh Cartoon Network thì bạn không nên bỏ qua trò chơi AVS này.

Câu chuyện trong AVS chắc chắn sẽ hấp dẫn hơn bất cứ bộ phim hoạt hình nào trên truyền hình đấy nhé! Không chỉ đơn giản là những "chọn và nhấn" quen thuộc trong dòng game phiêu lưu, người chơi còn tìm thấy những câu đáp án bất ngờ sau mỗi câu đố thú vị. Người chơi sẽ vào vai cô ca sĩ Mona De Lafitte rất yêu thích nhạc ôpêra. Nhưng mọi ước mơ dần xa vời Mona, khi nàng bị bá tước Shrowdy Von Kiefer "biến" thành loài chuyên đi hút máu để tồn tại - ma cà rồng. Và dĩ nhiên, cô nàng Mona không muốn suốt đời trở thành ma ca rồng nên đã tìm mọi cách thoát khỏi lâu đài Warg xứ Draxsylan. Ước mơ trở lại thành phố Paris và tiếp tục sự nghiệp ca hát của Mona không hề dễ dàng tí nào, bởi cô phải thích nghi với cuộc sống nửa người nữa ma ca rồng.

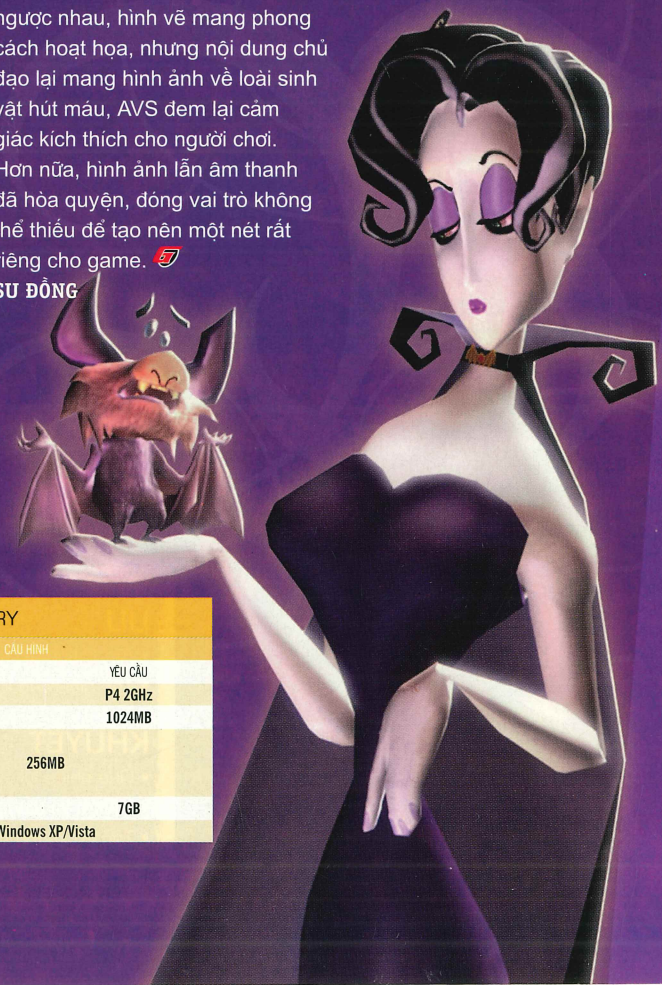
Ngay cả khi lần đầu vào game, người chơi cũng nhanh chóng cảm thấy quen thuộc nhờ những liên tưởng từ những bộ phim hoạt họa từng xem qua. Cũng không khác với phong cách thường thấy của những bộ phim, nhân vật chính thì phải luôn có trợ lý. Đôi lúc được việc, đôi lúc lại làm cho người hùng gặp những tình huống "dở khóc, dở cười". Trong AVS, nàng Mona cũng tìm được cho mình một trợ lý khá nhanh tay và lẹ mồm, chú dơi Froderick.

So với hình ảnh mang tính nghệ thuật, cấu trúc game còn được chú ý hơn rất nhiều. Nhà phát triển game Autumn Moon vẫn lấy lối chơi "chỉ và chọn" bằng chuột làm phong cách chủ đạo. Dưới góc nhìn khá rộng rãi, game tạo cảm giác rất dễ chịu cho người chơi trong việc quan sát cảnh cũng như đồ vật xung quanh. Bạn sẽ điều khiển nàng Mona đi đến những vị trí cần thiết trên màn hình. Hầu như bất cứ thứ gì xuất hiện trên màn hình đều có thể tương tác được và hầu hết đều rất quan trọng trong việc giải quyết các câu đố. Tuy nhiên, với hệ thống kho chứa giới hạn, bạn không cần phải thu nhặt tất cả những gì xuất hiện trên màn hình.

Nếu so sánh với các game phiêu lưu nổi tiếng khác, AVS thực sự là một game tương đối dễ dàng. Các câu đố không quá khó để người chơi phải "nát óc" nhưng cũng không quá dễ để làm mất kịch tính của cốt truyện. Tùy theo hoàn cảnh, người chơi sẽ tìm hiểu các nhân vật xung quanh để tự tìm ra đáp án cho mỗi lời thách đố. Có những câu đố đòi hỏi người chơi phải tập trung cao, nhớ cặn kẽ từng chi tiết khi phải làm theo những yêu cầu của các nhân vật. Đặc biệt, bạn sẽ cảm thấy rất hứng thú khi trò chuyện với bất kỳ ai trong game mà không hề cảm thấy nhàm chán, bởi mỗi nhân vật đều được lồng tiếng khác nhau. Đây thực sự là một yếu tố cuốn hút trong dòng game phiêu lưu giải đố.

Với những yếu tố dường như trái ngược nhau, hình vẽ mang phong cách hoạt họa, nhưng nội dung chủ đạo lại mang hình ảnh về loài sinh vật hút máu, AVS đem lại cảm giác kích thích cho người chơi. Hơn nữa, hình ảnh lẫn âm thanh đã hòa quyện, đóng vai trò không thể thiếu để tạo nên một nét rất riêng cho game.

**SƯ ĐỒNG**



| A VAMPYRE STORY | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | Crimson Cow | CẤU HÌNH | |
| | | TỐI THIỂU | YÊU CẦU |
| PHÁT TRIỂN | Autumn Moon | CPU | P4 1,6GHz / P4 2GHz |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu | RAM | 512MB / 1024MB |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 05/2008 | VGA | 256MB |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD | HDD | 5GB / 7GB |
| ESRB | Teen | OS | Windows XP/Vista |

# BÓNG ĐÊM THIÊN HÀ

## DARK HORIZON

Những cuộc chiến này lửa trong không gian đã khiến Dark Horizon (DH) trở thành một trong những game về đề tài vũ trụ đáng quan tâm nhất trong thời điểm hiện tại. Ngoài việc quan sát trong buồng lái, chủ yếu người chơi sẽ chiến đấu thông qua góc nhìn người thứ 3. Việc chuyển đổi góc nhìn hợp lý giúp bạn nắm bắt mọi thứ dù nhanh để tránh những làn đạn của đối phương,

Câu chuyện trong DH bắt đầu khi cả thiên hà đang bị đe dọa bởi một thế lực kỳ bí, với tên gọi dịch Mirk. Bắt đầu game, người chơi sẽ vào vai một phi công dũng cảm thuộc lực lượng Guradian. Mặc dù cũng bị nhiễm dịch Mirk, bạn vẫn phải ra sức chiến đấu nhằm giải nguy cho thiên hà. Nhiệm vụ chính của người chơi xoay quanh việc bảo vệ loại vũ khí có thể giúp tiêu diệt tận gốc Mirk, đó chính là Light Core. Ban đầu, cốt truyện có vẻ phức tạp, khiến người chơi khó hình dung ra tất cả, nhưng về sau, mọi thứ sẽ được mô tả khá chi tiết qua những nhiệm vụ.

Bắt đầu mỗi nhiệm vụ, bạn sẽ được phép tìm hiểu các tình trạng diễn ra xung quanh, từ tàu vũ trụ cho đến mức độ nguy hiểm của dịch Mirk và nhiều yếu tố khác thông qua buồng thông tin của tàu chuyên chở. Sau khi đã thu thập những thông tin cần thiết cho nhiệm vụ, người chơi bắt đầu vào phần quan trọng nhất của game – tinh chỉnh tàu vũ trụ. Hệ thống này đầy đủ yếu tố cho bạn thỏa mãn trí tưởng tượng, nâng cấp hệ thống vũ khí, giáp và đặc biệt nhất là tạo ra hệ thống chiến đấu theo ý thích cá nhân.

Bạn không cần phải lo lắng về việc chế tạo vũ khí, bởi game sẽ cử người giúp thiết kế dựa trên những đặc điểm cần thiết. Người chơi chỉ việc lắp ráp vũ khí mới nhờ những nguyên liệu có sẵn. Tuy nhiên, vũ khí mới có mạnh hay không còn tùy thuộc vào nguyên liệu của bạn đấy nhé! Thông qua các nhiệm vụ trong game, người chơi có thể thu thập thêm nhiều nguyên liệu tốt hơn để trang bị các vũ khí hiện đại hơn. Sau khi đã tìm hiểu mọi thứ cần thiết cho chiến thuyền của mình thì cũng là lúc bắt tay vào nhiệm vụ. Đây là thời điểm để bạn có thể làm quen với hệ thống điều khiển. Cũng sử dụng hệ thống phím WASD và chuột như các game hành động khác nhưng việc làm chủ phi thuyền không hề dễ dàng trong DH. Hơn nữa, bạn còn phải nắm bắt các thông số trên màn hình để đưa ra các quyết định phù hợp cho từng tình huống.

Để tăng thêm tính hấp dẫn, nhà sản xuất đã lồng ghép nhiều yếu tố khác nhau khiến game thủ luôn tập trung vào từng chi tiết xuất hiện trên màn hình. Những đoạn phim cắt cảnh có thể nói rất sáng tạo, ngoài hình ảnh trắng đen lạ mắt, những giọng lồng tiếng diễn tả tình huống cấp bách, tạo nên một cốt truyện liền mạch cho người chơi thưởng thức. Tuy hình ảnh không thuộc hàng đỉnh, nhưng bạn hoàn toàn có thể yên tâm với những chuyến bay đẹp mắt giữa những vì sao lấp lánh, những tinh vân phía xa xa và cả những mảnh vỡ trôi lượn lờ trong không gian.

Mặc dù là game tập trung vào không chiến, nhưng AI đã phần nào làm mất đi hứng thú từ phía game thủ. Từ đối thủ cho đến đồng minh đều không "thông minh" trong cách ứng xử với các tình huống trong chiến trận. Đối phương hầu như không hề có một chiến thuật nào khiến bạn phải lo lắng. Chúng chỉ biết lao đến và... bắn thật nhiều đạn, tất cả diễn ra theo một quy trình duy nhất. Chỉ cần vài lần chạm trán là bạn hoàn toàn có thể "bắt bài" và ra đòn phản công.

Nếu bỏ qua những khuyết điểm trên, DH cũng phần nào thỏa mãn đam mê bay lượn trong không gian và chiến đấu đã tay cho những game thủ "ghiền" thể loại không chiến.

**BIM BIM**

| DARK HORIZON | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Paradox Interactive |
| PHÁT TRIỂN | Paradox Interactive |
| THỂ LOẠI | Mô phỏng |
| HỆ MÁY | PC |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 13/10/2008 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P4 2,4GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 2,5MB; Windows XP |

# WORLD OF GOO
# Thế giới diệu kỳ

Bạn cảm thấy thấm mệt với những game hành động, phiêu lưu? Chúng ta cùng thử thư giãn kết hợp luyện tập độ nhạy bén của trí não với World Of Goo (WoG). Một tựa game với lối chơi đơn giản và khá lạ nhưng lại có sức thu hút mãnh liệt. Phát triển bởi studio 2D Boy chỉ gồm 2 thành viên - Ron Carmel và Kyle Gabler, hiện WoG đang được mọi tầng lớp game thủ quan tâm và hầu hết các trang web đánh giá game uy tín trên thế giới ưu ái dành cho điểm số cao ngất.

Nhân vật chính của game là những khối chất lỏng hình cầu (Goo) được đính thêm đôi mắt tròn xoe trông rất ngộ nghĩnh. Chúng đóng vai trò là nguyên liệu cung cấp năng lượng nuôi dưỡng sự sống trên hành tinh và nhiệm vụ của bạn là dẫn đường cho những chú Goo đến với các ống dẫn thông với nhà máy tiêu thụ. Từ vị trí xuất phát, bạn sẽ kéo thả những chú Goo để tạo thành các kim tự tháp cao vút, cây cầu bắc ngang qua vực thẳm hay thậm chí một chiếc bánh xe khổng lồ "lăn" ngang qua bầu trời… để tiến tới đích. Goo có nhiều màu sắc tương ứng với những công dụng khác nhau, ví dụ những chú Goo màu xanh lá có thể tách rời và tái hợp để tạo thành một cấu trúc hình học khác, màu đỏ là mồi lửa nhằm châm ngòi cho các khối thuốc nổ nhằm phá tung vật cản trên đường đi… Goo cũng có thể "hóa thân" thành những trái bong bóng giúp nâng đỡ công trình của bạn hoặc các bit số nhị phân trong thế giới kỹ thuật số.

Game sẽ cung cấp cho bạn loại Goo phù hợp với địa hình của từng màn chơi. Sau đó bạn phải tính toán tỉ mỉ để xây dựng dựa trên các thông số như ảnh hưởng trọng lực, sức gió và độ bền vững của công trình… Ngoài ra, không thể không nhắc đến vai trò của "người dẫn đường tận tụy" trong game. Cốt truyện với nhiều tình huống rất thú vị chia làm 5 chương được dẫn dắt tài tình qua lời thoại dí dỏm khắc trên các bảng thông báo (Sign Painter) đặt rải rác trong màn chơi, đây cũng là những gợi ý giúp bạn tìm ra lời giải cho câu đố hiện tại. Sau khi hoàn tất một chương, bạn sẽ được xem một đoạn phim ngắn góp phần làm sáng tỏ diễn biến của WoG. Bạn cũng có thể tải thành tích chơi lên bảng xếp hạng trực tuyến để "khoe" trí thông minh của mình.

WoG còn thu hút người chơi bằng phần đồ họa dễ thương và thân thiện, không cầu kì nhưng rất thích mắt. Phông nền là những bức tranh phong cảnh đầy màu sắc, con trỏ chuột chỉ là một vệt mực đen nhưng lại có tài huýt sáo để lôi kéo những chú Goo về phía mình và ngoại hình của Goo luôn đem đến cho bạn nhiều bất ngờ. Tuy chỉ là đồ họa 2D nhưng bạn hoàn toàn không có cảm giác nhàm chán khi chơi. Âm thanh cũng là một điểm nhấn gia tăng nét nhí nhảnh của Goo, nhạc nền đa dạng và góp phần không nhỏ vào việc cuốn game thủ vào các màn chơi.

Với phương châm tạo ra những game có lối chơi hoàn toàn mới mà ai cũng có thể tham gia, WoG đã được phát triển để chạy được trên cả Windows, Mac, Linux lẫn máy Wii. Sức sáng tạo của 2D Boy thật đáng kính phục khi lượng giờ phiêu lưu cùng WoG khá khiêm tốn nhưng cũng đủ khiến bạn cau mày trước những màn chơi hóc búa và rồi mỉm cười sảng khoái khi tìm ra lời giải. Hy vọng trong tương lai không xa sẽ có thêm những tựa game độc đáo hơn nữa từ bộ đôi tài hoa này.

**KỲ ANH**

| WORLD OF GOO | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Independent |
| PHÁT TRIỂN | 2D Boy |
| THỂ LOẠI | Giải đố |
| HỆ MÁY | PC |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 17/10/2008 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 1 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P3 1GHz, RAM 512MB, VGA 32MB, HDD 200MB, Windows XP/ Vista / Mac OS / Linux |

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

**ƯU**
- Cốt truyện vui nhộn.
- Lối chơi mới lạ, có chiều sâu.
- Những chú Goo được thiết kế đa thể loại và màu sắc rất thú vị.
- Hình, âm sáng tạo.

**KHUYẾT**
- Đôi lúc thao tác không nhạy.
- Không cho phép tinh chỉnh hình, âm.

# PRINCE OF PERSIA

## LÃNG KHÁCH VÀ NỮ PHÁP SƯ

**HOÀNG TỬ BA TƯ ĐÃ CÓ CUỘC TÁI NGỘ LÝ THÚ VỚI GAME THỦ KHI VẪN ĐẬM PHONG CÁCH HÀNH ĐỘNG PHIÊU LƯU TRONG "XÌ TAI" ĐỒ HỌA ĐỔI MỚI, BẤT NGỜ. GAME QUÁ ÍT THỬ THÁCH? PHẢI CHĂNG UBISOFT MUỐN "HOÀNG GIA" GẦN GŨI HƠN VỚI ĐÔNG ĐẢO GAME THỦ...**

PRINCE OF PERSIA

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Montreal |
| THỂ LOẠI | Hành động phiêu lưu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 02/12/2008 |
| ESRB | Teen |

Thế là 3 năm sau khi phần cuối cùng của bộ ba game Prince of Persia: The Sands of Time, phiên bản The Two Thrones ra mắt game thủ, hãng Ubisoft lại một lần nữa khôi phục thương hiệu "Hoàng tử Ba Tư" với phiên bản hoàn toàn mới. Vừa phát hành đầu tháng 12 này, bản 2008 chỉ mang cái tên đơn giản là Prince of Persia (POP) mà không hề có tiêu đề phụ nào.

## HOÀNG TỬ... CƯỠI LỪA

Cần phải nói luôn là bản POP lần này không hề liên quan gì về cả nhân vật, bối cảnh lẫn cốt truyện với bộ ba game POP trước đó. Game chỉ có điểm chung là kế thừa lối chơi đặc trưng của dòng game và đương nhiên, câu chuyện vẫn xoay quanh vùng đất Ba Tư huyền thoại. Nói cách khác, POP 2008 mở ra một câu chuyện hoàn toàn mới, với một nhân vật hoàng tử cũng mới toanh. Tuy nhiên, gọi anh chàng nhân vật chính trong bản POP mới này là "hoàng tử" không chính xác lắm. Sao kỳ vậy nhỉ? Rõ ràng tên game vẫn là "Hoàng tử Ba Tư" kia mà? Đúng vậy, nhân vật chính trong game vẫn được gọi là "Prince", nhưng anh chàng không phải là hoàng tử của bất kỳ vương quốc nào. "Prince" giờ đây chỉ có ý nghĩa như một tên gọi thuần túy mà thôi. Vậy thì chúng ta hãy vẫn cứ gọi anh chàng này là hoàng tử nhé, cho dù thực sự chàng ta chỉ một lãng khách thích phiêu lưu mạo hiểm và săn tìm kho báu mà thôi.

Câu chuyện bắt đầu khi hoàng tử trên đường phiêu lưu gặp phải một cơn bão cát, để rồi lạc mất chú lừa Farah thân yêu của mình. Trên đường đi tìm lừa, chàng bất ngờ chạm trán một cô gái lạ mặt tên là Elika. Lúc này Elika đang bị một nhóm thuộc hạ của cha mình truy đuổi. Do bắt đắc dĩ cứu Elika, Hoàng tử đã đi theo nàng đến một ngôi đền, nơi dòng họ của cô có sứ mệnh bảo vệ Cây Sự Sống (Tree of Life), nơi giam cầm ác thần Ahriman. Tại đây, họ đã dụng độ với cha của Elika và ông này trong cơn nóng giận, đã chém vào Cây Sự Sống, từ đó giải thoát cho Ahriman. Với quyền năng bóng tối, Ahriman ngay lập tức làm ô uế các vùng đất xung quanh. Trước sự việc này, sứ mệnh của Elika là phải đến các vùng đất đó, dùng sức mạnh pháp thuật thiên bẩm của mình để thanh tẩy, đưa các vùng đất trở lại xanh tươi như xưa. Không thể để người đẹp một thân một mình dấn thân vào nguy hiểm, chàng Hoàng tử của chúng ta đã quyết định sát cánh cùng Elika trong cuộc phiêu lưu đầy mạo hiểm này.

## ELIKA - NGƯỜI ĐẸP CỨU TINH

Như đã nói, dù có cốt truyện và nhân vật hoàn toàn mới nhưng do vẫn là game trong thương hiệu Prince of Persia, nên POP có những đặc điểm không mấy xa lạ trong lối chơi: vẫn là sự pha trộn của

phong cách phiêu lưu với các pha chạy nhảy, leo trèo cùng với thể loại hành động đánh kiếm. Về phần phiêu lưu, hầu như chúng ta đều gặp lại những động tác hết sức quen thuộc. Như người tiền nhiệm trong 3 game trước đó, chàng hoàng tử vẫn có các khả năng chạy trên tường để băng qua các hố sâu, leo trèo trên các gờ đá hay các cây xà, cột, búng người zic-zac trên các bức tường... Nhìn chung, các thao tác chạy nhảy leo trèo trong game không có gì mới so với những phiên bản trước. Kể cả việc sử dụng chiếc găng tay sắt trên tay trái để cào vào vách đá trong những pha chạy tường hay trượt từ trên cao xuống, thoạt nhìn có vẻ mới lạ, nhưng cũng chẳng ảnh hưởng mấy đến lối chơi vì hoàn toàn tự động.

Tuy nhiên, điểm khác biệt là chàng hoàng tử lần này không hề phiêu lưu một mình mà còn có sự hiện diện của nhân vật Elika. Không chỉ luôn sát cánh với hoàng tử "mọi lúc mọi nơi" mà còn dùng khả năng pháp thuật để trợ giúp chàng, có thể nói Elika chính là điểm mới sáng giá nhất trong POP 2008. Để không "xấu thiếp, hổ chàng", Elika cũng có những kỹ năng leo trèo, chạy nhảy điêu luyện và nhanh nhẹn. Thậm chí, cô nàng này còn đóng vai trò "sống còn" với hoàng tử nữa đấy. Nếu đứng trước những khe vực lớn mà một lần nhảy không thể vượt qua nổi, trong khi nhảy bạn chỉ cần "gọi" Elika bằng một nút bấm, cô nàng sẽ ngay lập tức "bay" đến, kéo hoàng tử lên và giúp chàng nhảy thêm một lần nữa, rồi đáp xuống bờ bên kia một cách an toàn. Điểm thứ hai, nếu bạn băn khoăn trước nhiều ngã đường không biết nên đi đâu, chỉ cần "nhờ" Elika một tiếng, cô nàng sẽ tạo ra một quả cầu ánh sáng, và bạn chỉ cần đi theo hướng bay của nó mà thôi. Dễ dàng quá phải không bạn?

Thế nhưng chưa hết đâu, khả năng "siêu việt" nhất của Elika chỉ xuất hiện trong những lúc bạn sảy chân, rớt xuống vực. Tình huống này ở trong các game khác là đồng nghĩa với "đi lại thôi"! Trong POP không hề có chuyện đó, khi bạn lỡ dà rơi xuống vực, Elika lại tự động "bay" đến, đưa tay kéo bạn lên ngay. Khả năng này của Elika quả thật hữu hiệu và tiện dụng nhưng do có thể dùng không giới hạn nên đã khiến những pha chạy nhảy trong game trở nên chẳng còn bao nhiêu thử thách, vì những sai lầm của bạn sẽ được sửa sai ngay lập tức, hoàn toàn tự động mà lại chẳng tiêu tốn gì cả. Tuy làm lối chơi dễ đi nhiều, nhưng đừng vì thế mà bạn chủ quan và quá lệ thuộc vào khả năng này của Elika nhé. Mỗi khi cứu bạn, cô nàng lại đưa bạn trở về điểm ban đầu của màn leo trèo. Vì vậy, nếu "dụng" phải những màn leo trèo hơi dài một chút, phạm sai lầm đồng nghĩa với bạn phải thực hiện lại cả quá trình từ đầu!

## Hợp đấu ngoạn mục

Xen kẽ với những màn chạy nhảy là các pha chiến đấu với những đối thủ, quái vật thuộc hạ của ác thần Ahriman. Với phiên bản POP lần này, bạn sẽ không còn phải chứng kiến những pha hoàng tử một mình chọi 4, 5 địch thủ như trước, mà mỗi lần chỉ một quái vật mà thôi. Các game thủ kỳ cựu của dòng game có thể nhận ra ý đồ của Ubisoft là muốn các pha chiến đấu trở lại phong cách "1 chọi 1" trong các phiên bản POP đầu tiên trên nền DOS cách đây gần 20 năm. Tuy nhiên, giống thì giống nhưng vẫn khác. Vì, lại một lần nữa, do sự hiện diện của Elika, các trận chiến trong game chính xác đã trở thành "2 chọi 1".

Các trận chiến trong POP diễn ra như những trận đấu trùm thực sự khi mỗi đối thủ đều có thanh sức khỏe dài bên dưới. Hoàng tử lần này có đến 4 kiểu chiến đấu khác nhau. Đó là dùng kiếm, dùng găng tay, nhào lộn qua đầu đối thủ né đòn rồi đột ngột tung chiêu và nhờ sự trợ giúp của Elika (nhảy vào và dùng phép thuật tấn công). Phải nói rằng, các chiêu thức của hoàng tử rất đẹp mắt và phần nào dũng mãnh hơn hẳn so với các bản cũ. Hơn nữa, bạn sẽ cảm thấy cực kỳ phấn khích khi tất cả các chiêu thức trên có thể nối lại với nhau để tạo thành những loạt combo liên hoàn cực kỳ ấn tượng. Nếu thực hiện thành thạo (cần một chút công luyện tập), bạn sẽ thường xuyên được chứng kiến cảnh đôi "trai tài gái sắc" tha hồ tung hứng đối phương xấu số với hàng loạt chiêu thức rất đẹp mắt, xem hoài không chán.

Tuy rất hấp dẫn, nhưng hơi thất vọng là cũng như những pha chạy nhảy phiêu lưu, các trận chiến trong POP cũng không mấy khó khăn và thử thách. Chàng hoàng tử lẫn Elika đều không hề có "thanh máu", mà khi bị trúng đòn, chàng chỉ khuỵu xuống, trúng thêm nhát nữa, chàng sẽ ngã lăn ra và lúc này một minigame bấm

nút theo ngữ cảnh (như kiểu God of War hay Resident Evil 4) sẽ xuất hiện để giúp chàng đỡ đòn kết liễu của đối phương. Nếu thành công, chàng lại ngay lập tức trở lại trạng thái khoẻ mạnh. Thế nếu bạn bấm lộn nút, không đỡ được đòn thì sao? Chẳng hề có "Game Over" đâu, vì Elika sẽ lại nhảy vào, tung phép đẩy lùi con quái, đồng thời cứu hoàng tử trở lại nguyên vẹn. Tuy việc này phải "trả giá" bằng việc con quái vật được hồi phục một ít máu.

Không chỉ có phong cách pha trộn phiêu lưu và hành động, POP phiên bản 2008 còn tích hợp một ít "hương vị" của dòng game platform. Mỗi lần hồi sinh một vùng đất, xung quanh sẽ xuất hiện những hạt ánh sáng (Light Seed) để hoàng tử "ăn" dọc đường đi. Các hạt ánh sáng này sẽ được dùng làm nguyên liệu cho Elika để cô kích hoạt những khả năng di chuyển nhanh (nhảy qua các bệ phóng, hay bay những đoạn ngắn) đến những khu vực khác rất nhanh chóng. Hơn nữa, thu thập đủ các hạt ánh sáng mới có thể giúp bạn mở thêm những vùng đất khác. Mỗi vùng đất đều có số lượng hạt ánh sáng nhất định nên việc thu thập đủ tất cả sẽ là những thử thách nho nhỏ với những game thủ kiên nhẫn và muốn hoàn thành game một cách hoàn hảo.

## HÌNH ẢNH SAY LÒNG NGƯỜI

Lối chơi vẫn hấp dẫn như xưa, thêm một số cải tiến, nhưng lại có quá ít thử thách cả về chiến đấu lẫn tìm đường như vậy, liệu game thủ chúng ta có mau chán? Rất may là một "vị cứu tinh" khác đã xuất hiện. Đó chính là mảng đồ họa.

Có thể nói hình ảnh chính là khía cạnh xuất sắc nhất của phiên bản POP lần này. Game áp dụng lại engine đồ họa Scimitar trong trò chơi Assassin's Creed cũng của Ubisoft, nhưng không mang phong cách tả thực mà hoàn toàn ngược lại. Trong môi trường 3D rộng lớn, nhiều màu sắc, các nhân vật của chúng ta được dựng hình theo phong cách cel-shading hơi giống phong cách anime kiểu Nhật nhưng rất đẹp và phong cách. Nhóm thiết kế đã sử dụng những màu sắc rực rỡ, tương phản mạnh khi thiết kế môi trường game đã góp phần lớn trong việc tạo ấn tượng đặc biệt cho đồ họa. Nhất là những trường đoạn người chơi đang đắm chìm nặng nề trong tông màu xanh đen buồn bã của những vùng đất ô nhiễm, ngay lập tức trở nên nhẹ nhõm và đầy sảng khoái khi chứng kiến cảnh Elika dùng phép thuật thanh tẩy, đem sự sống tươi vui, đầy màu sắc sống động quay trở lại. Những trường đoạn này khiến người viết liên tưởng đến trò chơi có đồ họa cực kỳ nghệ thuật là Okami (PS2, Wii). Hơn nữa, đồ họa của POP bên cạnh tính nghệ thuật cao, còn có sự hỗ trợ của công nghệ đồ họa tiên tiến, đã đem đến những hình ảnh thực sự đẹp mắt, mịn màng và chi tiết.

Bên cạnh đồ họa, âm thanh của game cũng "chứng tỏ được mình" với những bản nhạc nền khá hay và rất hợp với bối cảnh trong game. Trong khi chơi, thỉnh thoảng bạn cũng nên nghỉ ngơi đôi chút bằng cách cho 2 nhân vật của chúng ta nói chuyện với nhau. Với việc lồng tiếng khá tốt, các đoạn đối thoại giữa hoàng tử và Elika không những giúp chúng ta hiểu hơn về cốt truyện, mà còn khá thú vị và hài hước, chủ yếu là do phong cách "khác người" của "Hoàng tử cưỡi lừa" này.

Như vậy, có thể kết luận loạt game POP đã có một cuộc tái ngộ với game thủ khá thành công khi vẫn giữ nguyên và phát huy tốt phong cách hành động phiêu lưu đặc trưng, cộng thêm phong cách đồ họa đổi mới thực sự gây bất ngờ và thích thú. Chỉ duy nhất điểm đáng phàn nàn là game quá ít thử thách, có thể gây nhàm chán cho những game thủ kỳ cựu. Tuy nhiên, hãng Ubisoft đã có lần tiết lộ mục đích muốn dòng game POP trở nên gần gũi hơn với đông đảo game thủ nên việc tinh chỉnh để game trở thành "ai cũng chơi được" có lẽ không ngoài mong muốn này. Nếu vì lý do đúng đắn như vậy, thiết nghĩ chúng ta hãy cùng khích lệ Ubisoft và đón chờ những phần tiếp theo của loạt game trong tương lai.

**PHUONG MAI**

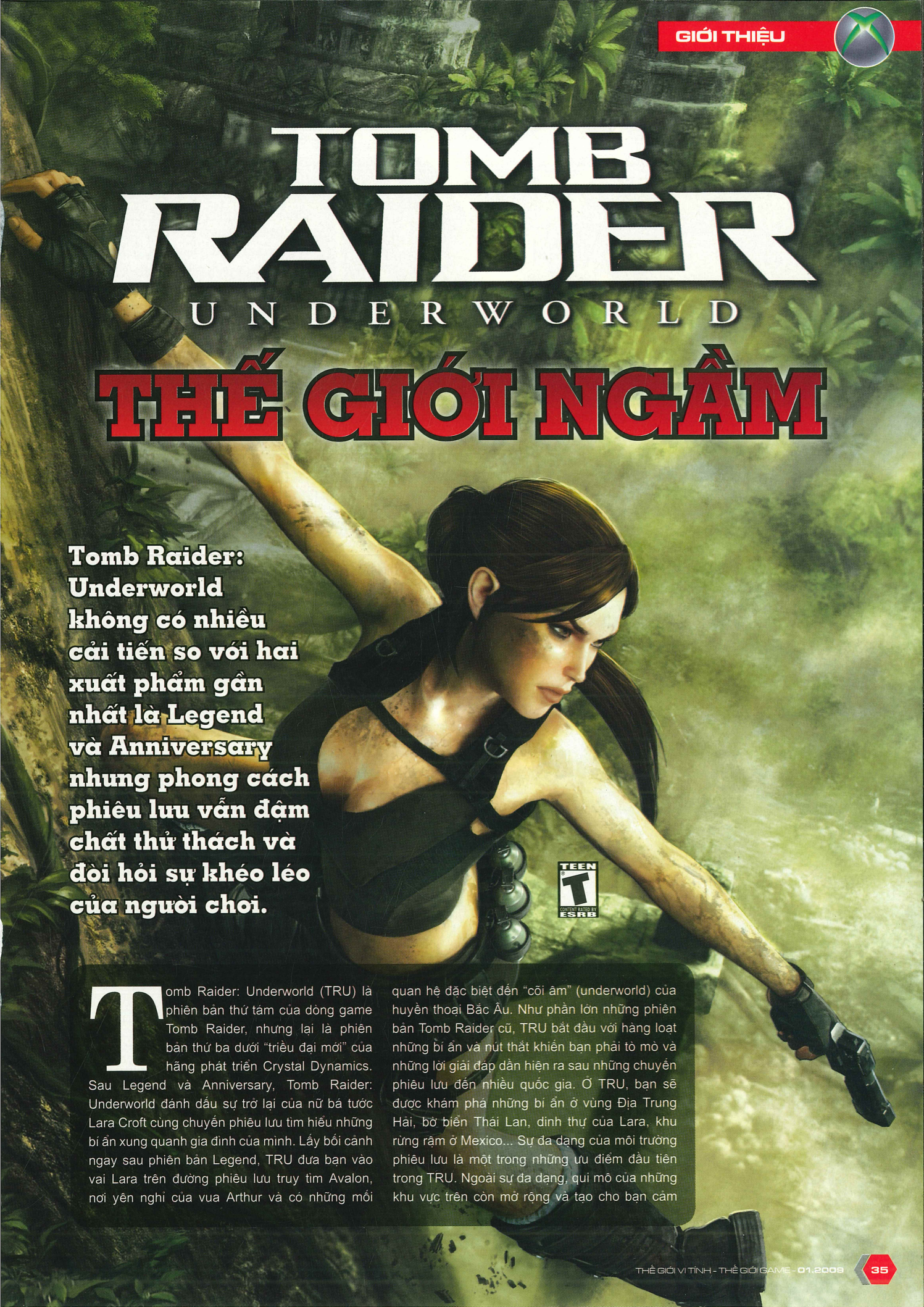
**ƯU:**

- Đặc trưng lối chơi của dòng game vẫn được giữ nguyên.
- Sự xuất hiện của Elika đem lại hương vị mới lạ cho lối chơi.
- Các trận chiến với những combo rất đẹp mắt.
- Đồ họa xuất sắc và đầy tính nghệ thuật.

**KHUYẾT:**

- Game còn khá dễ và ít thử thách.
- Cốt truyện không có nhiều tình tiết cao trào.

# TOMB RAIDER
## UNDERWORLD
# THẾ GIỚI NGẦM



**Tomb Raider: Underworld không có nhiều cải tiến so với hai xuất phẩm gần nhất là Legend và Anniversary nhưng phong cách phiêu lưu vẫn đậm chất thử thách và đòi hỏi sự khéo léo của người chơi.**

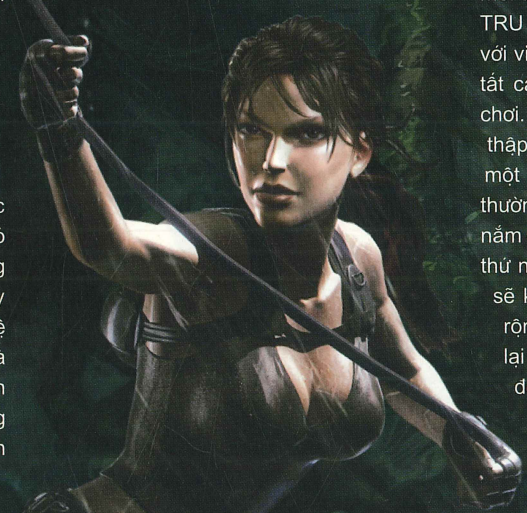
Tomb Raider: Underworld (TRU) là phiên bản thứ tám của dòng game Tomb Raider, nhưng lại là phiên bản thứ ba dưới "triều đại mới" của hãng phát triển Crystal Dynamics. Sau Legend và Anniversary, Tomb Raider: Underworld đánh dấu sự trở lại của nữ bá tước Lara Croft cùng chuyến phiêu lưu tìm hiểu những bí ẩn xung quanh gia đình của mình. Lấy bối cảnh ngay sau phiên bản Legend, TRU đưa bạn vào vai Lara trên đường phiêu lưu truy tìm Avalon, nơi yên nghỉ của vua Arthur và có những mối quan hệ đặc biệt đến "cõi âm" (underworld) của huyền thoại Bắc Âu. Như phần lớn những phiên bản Tomb Raider cũ, TRU bắt đầu với hàng loạt những bí ẩn và nút thắt khiến bạn phải tò mò và những lời giải đáp dần hiện ra sau những chuyến phiêu lưu đến nhiều quốc gia. Ở TRU, bạn sẽ được khám phá những bí ẩn ở vùng Địa Trung Hải, bờ biển Thái Lan, dinh thự của Lara, khu rừng rậm ở Mexico... Sự đa dạng của môi trường phiêu lưu là một trong những ưu điểm đầu tiên trong TRU. Ngoài sự đa dạng, qui mô của những khu vực trên còn mở rộng và tạo cho bạn cảm

giác phiêu lưu đúng nghĩa khi gia tăng tính tương tác giữa người chơi và môi trường. Bơi lặn, leo trèo, bám vách đá hay đối đầu với thú rừng... chỉ là một số ít những hành động mà Lara có thể làm được trong TRU.

Nếu đã từng thưởng thức qua Tomb Raider Legend và Anniversary, bạn sẽ không gặp nhiều bất ngờ về mặt điều khiển ở TRU. Động tác của Lara vẫn là điểm nhấn nổi bật của sự uyển chuyển tự nhiên, bên cạnh đó ở bản này cô nàng còn được tăng thêm khả năng bám tường thẳng đứng, đứng trên thanh xà sau khi đu và búng tường qua lại kiểu Prince of Persia. Phần lớn những pha đu bám đều được gợi ý thông qua các đốm sáng trên bức tường cũng như vật thể mà Lara có thể tương tác, ví dụ những vòng sắt có thể dùng dây móc để bám vào. Hệ thống chiến đấu và tránh né từ bản Legend cũng được cải tiến lại, với việc bỏ đi phong cách hành động ngữ cảnh (quick-time events), thay vào đó là thanh "adrenaline", cho phép bạn làm chậm thời gian khi chiến đấu và gia tăng sát thương. Nếu hai hồng tâm đổi thành màu đỏ và trùng khớp, bạn sẽ có phát súng mạnh nhất, mức sát thương lớn nhất.

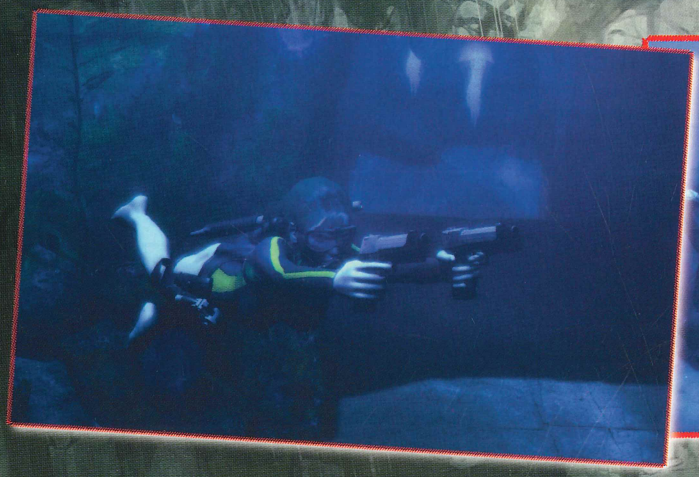
Hệ thống vũ khí của TRU không quá đa dạng, chỉ xoay quanh những khẩu súng như cặp súng lục đặc trưng của Lara, tiểu liên, súng trường, shotgun, phóng lao, gây mê. Điều này cũng không hẳn là khuyết điểm của trò chơi, vì dòng Tomb Raider từ trước đến nay vẫn không chú trọng tính hành động cho lắm. Tuy nhiên, điều này cũng không thể "bao che" cho hệ thống AI quá yếu kém của trò chơi khi bạn chiến đấu với các tên lính hay quái vật cổ xưa. Thường thì các tên lính phản ứng khá chậm, không biết sử dụng lá chắn và... hoàn toàn quên mất bạn khi đứng ở khoảng cách xa. Ngoài ra, nếu lợi dụng tốt môi trường, bạn có thể đứng trên cao và thoải mái xả súng mà không bị bắn trả hoặc quái vật với tới. Đây là tình huống gặp khá nhiều trong TRU, khi xung quanh bạn luôn có những vật thể có thể leo lên để tạo ưu thế. Thiếu độ thử thách cũng như chiều sâu cần thiết, đó là hai khuyết điểm của TRU vốn đã xuất hiện từ bản Legend đến Anniversary nhưng vẫn chưa được chỉnh sửa. Việc lựa chọn vũ khí đi kèm trước mỗi nhiệm vụ cũng không thực sự có ý nghĩa, vì bạn có thể chọn lại vũ khí khác phù hợp hơn.

Giống như những người tiền nhiệm, yếu tố phiêu lưu, đặc biệt là giải đố và leo trèo, vẫn là điểm ấn tượng nhất của TRU. Môi trường mở rộng khiến những câu đố ở TRU phức tạp và chi tiết hơn, đồng nghĩa với việc bạn cần phải quan sát và ghi nhớ tất cả những "điểm nghi vấn" trong màn chơi. Một số câu đố dạng như thu thập các vật thể để lắp ghép vào một bức tượng lớn để mở cửa thường khá dễ đoán, một khi bạn nắm được nguyên lý tìm chìa khóa thứ nhất thì việc tìm chiếc thứ hai sẽ không quá khó. Do màn chơi rộng lớn, bạn sẽ di chuyển qua lại khá nhiều giữa các khu vực để tìm kiếm các manh mối giải đố, đồng thời có cái nhìn tổng quan những dấu hiệu đặc



## TOMB RAIDER: UNDERWORLD

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Crystal Dynamics |
| PHÁT TRIỂN | Eidos |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu |
| HỆ MÁY | PC, PS3, Xbox 360, PS2, DS, Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 18/11/2008 |
| ESRB | Teen |



biệt liên quan đến câu đố của mình. TRU một lần nữa thách thức khả năng quan sát và tận dụng tất cả khả năng của nhân vật để thực hiện các cú nhảo lộn, đu bám. Sẽ có khá nhiều tình huống "thử nghiệm" có kết quả không mấy "khả quan" (nhân vật trượt chân xuống hố) nhưng đây là điều cần thiết khi lời giải của các câu đố đôi khi phụ thuộc hoàn toàn vào khả năng điều khiển nhân vật của bạn. Ngoài ra, việc ghi nhớ các vị trí và đường đi trong TRU khá khó khăn do hệ thống bản đồ của trò chơi không chỉ ra được khu vực hiện tại và những khu vực lân cận mà chỉ đề cập đến vị trí của bạn và cảnh vật xung quanh được 3D hóa. Đặc biệt ở màn chơi Mexico, bạn sẽ thực sự lạc vào mê cung khổng lồ khi phải di chuyển qua lại bốn khu vực đền thờ lớn chỉ để tìm hiểu một câu đố. Điều hỗ trợ duy nhất cho bạn là chiếc môtô vượt địa hình để đỡ mất thời gian di chuyển. Do thiết kế đường đi ở màn chơi này là rừng rậm, bạn sẽ khó phân biệt mình đang đi đường nào vì chúng khá giống nhau và không có điểm nhấn khác biệt.

Có lẽ nhận thức được những câu đố trở nên phức tạp hơn, nhà phát triển Crystal Dynamics đã đưa vào tính năng Field Assistance, một dạng "phụ tá chiến trường" nằm trong chiếc PDA của Lara. Field Assistance cho phép người chơi nghe những gợi ý của Lara cũng như cách giải quyết câu đố, tuy không quá chi tiết nhưng cũng giúp nắm được những đầu mối hiếm hoi. Bản đồ màn chơi cũng được tích hợp trong chiếc PDA và sẽ mô phỏng 3D vị trí của Lara và môi trường xung quanh. Bản đồ 3D này chỉ thực sự hữu ích ở những màn chơi nhỏ hẹp và không quá nhiều chi tiết phức tạp. Field Assistance và bản đồ 3D được xem là hai cứu cánh của bạn để giải đố bên cạnh khả năng quan sát và đu bám.

Về mặt đồ họa, TRU gây ấn tượng với môi trường chi tiết và có tính tương tác cao. Những vết đất đá, mưa ướt sẽ được lưu lại trên cơ thể Lara khi cô nàng phiêu lưu, đó là chưa kể những hiệu ứng ánh sáng và đổ bóng đẹp mắt. Yếu tố vật lý đóng vai trò quan trọng vì phần lớn những câu đố đều liên quan đến việc di chuyển các đồ vật, như dùng những viên đá lớn để chặn một cơ quan nào đó để mở cửa. Tuy nhiên, ngoài Lara ra thì mô hình các nhân vật còn lại khá thô ráp và cứng nhắc, không có những động tác nhuần nhuyễn như nhân vật chính; chưa kể các đền đài trong TRU tuy có vẻ hoành tráng nhưng lại không có nét đặc biệt. Đồ họa từng là điểm mạnh ở hai bản trước nhưng ở TRU, mặc dù đã lên hệ máy PS3 và Xbox 360 nhưng vẫn không có những cải tiến đáng kể. Một số lỗi đồ họa như nhân vật "dính" vào tường và góc quay camera hỗn loạn trong không gian hẹp vẫn xuất hiện và gây không ít phiền hà cho người chơi trong khi giải quyết các câu đố.

Tomb Raider: Underworld thực sự không thể hiện được nhiều so với "hiện tượng hồi sinh" mang tên Legend của dòng game phát hành vào năm 2006. Những gì trò chơi thực hiện tốt nhất là kế thừa nền tảng khá vững từ người tiền nhiệm, tiếc là sau hai năm, những cải tiến cần thiết về chế độ camera và AI vẫn chưa được thực hiện thỏa đáng. Những câu đố hóc búa và thiết kế màn chơi thông minh vẫn là điểm hấp dẫn nhất của trò chơi, và nếu bỏ qua những bất cập kể trên, bạn sẽ có những thử thách thú vị trong thế giới phiêu lưu của nàng Lara Croft. Nếu là fan của "Mộ cổ", bạn sẽ không thất vọng với những câu đố trong Tomb Raider: Underworld; nếu chỉ là "lính mới", bạn sẽ phải cân nhắc để đưa tựa game này vào bộ sưu tập của mình.

**CẨM TÚ**

## Ưu

**- Câu đố thông minh, đặc sắc.**
**- Màn chơi rộng lớn và hoành tráng.**
**- Động tác của Lara nhuần nhuyễn và mở rộng.**

## Khuyết

**- AI kém.**
**- Thiết kế màn chơi đôi lúc bất hợp lý.**
**- Một số lỗi về đồ họa.**

# PHÁ VỠ GIAO KÈO

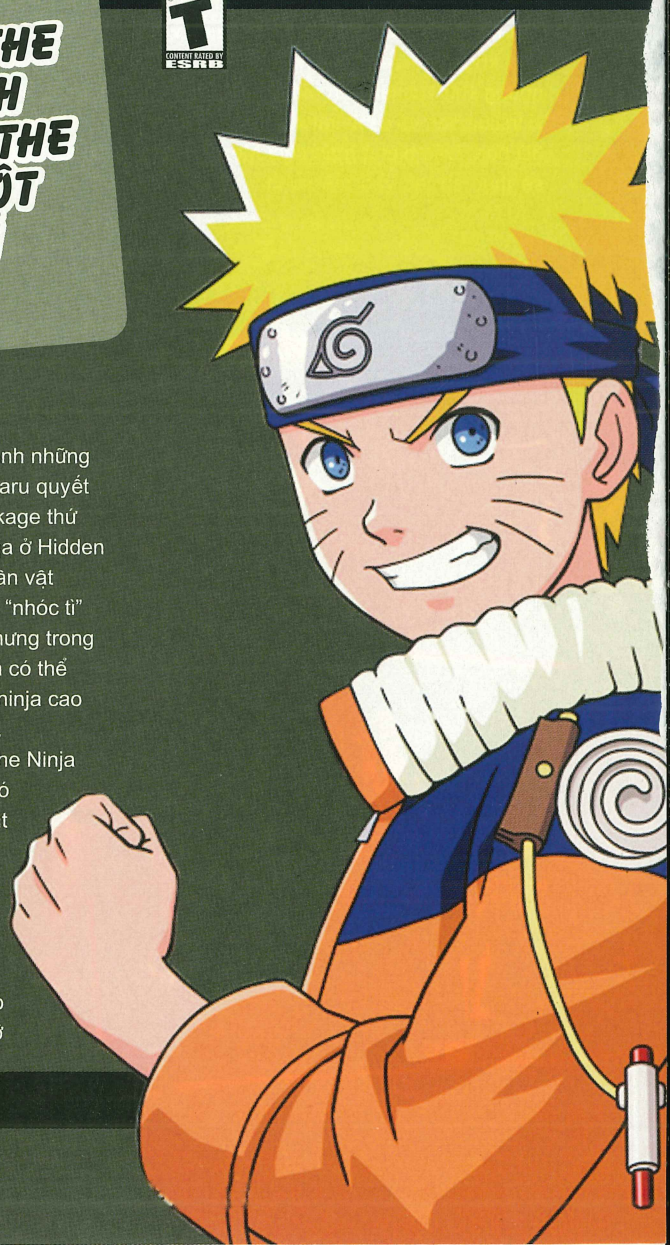
SHONEN JUMP NARUTO THE BROKEN BOND

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

**NỖ LỰC THỨ HAI CỦA UBISOFT MONTREAL MANG TÊN NARUTO: THE BROKEN BOND VẪN TRUNG THÀNH VỚI LỐI CHƠI TỰ DO CỦA RISE OF THE NINJA NĂM NGOÁI BÊN CẠNH MỘT SỐ BỔ SUNG TRONG CHẾ ĐỘ CHƠI ĐỐI KHÁNG.**

Thương hiệu Naruto thường được gắn liền với thể loại song đấu thuộc dòng Ultimate Ninja do hãng game Nhật CyberConnect2 phát triển, do đó Ubisoft đã tạo ra một bất ngờ thú vị hồi năm ngoái khi tung ra Naruto: Rise of the Ninja phát hành độc quyền trên Xbox 360. Khác với các phiên bản Ultimate Ninja, phiên bản Naruto do Ubisoft Montreal phát triển có một chế độ chơi đơn hoàn thiện và sâu sắc hơn hẳn bên cạnh chế độ song đấu gay cấn. Phiên bản tiếp theo của Rise of the Ninja mang tên The Broken Bond (TBB) thừa hưởng cấu trúc gameplay tương tự người tiền nhiệm, tiếp tục đưa người chơi vào vai Naruto và những người bạn phiêu lưu bảo vệ ngôi làng ninja Mộc Diệp (Hidden Leaf) khỏi tên ninja phản đồ độc ác Orochimaru. TBB lấy bối cảnh những diễn biến đầu tiên khi Orochimaru quyết định đối đầu với trưởng lão Hokage thứ III, người đứng đầu tổ chức ninja ở Hidden Leaf. Trong phần chơi đơn, nhân vật chính do bạn điều khiển vẫn là "nhóc tì" Naruto và những người bạn, nhưng trong một số phân cảnh đặc biệt bạn có thể chuyển qua điều khiển những ninja cao cấp hơn như Jiraiya, Kakashi...

Nếu từng thử bản Rise of the Ninja năm ngoái, bạn sẽ thấy TBB có cách chơi khá tương đồng, nhất là ở chế độ chơi đơn. Chàng ninja siêu quậy Naruto một lần nữa phiêu lưu trong làng của mình, tham gia các khóa huấn luyện, thực hiện các nhiệm vụ do ninja cấp cao giao phó cũng như giúp đỡ



## NARUTO THE BROKEN BOND

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Montreal |
| THỂ LOẠI | Hành Động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 18/11/2008 |
| ESRB | Teen |
| HỆ MÁY | X360 / PS3 |

những người dân xây dựng lại cuộc sống sau cuộc tấn công của Orochimaru. Ở giai đoạn đầu, bạn chỉ tiếp xúc với những loại nhiệm vụ đơn giản như mở một lối đi đang bị kẹt, khởi động những công tắc, tìm kiếm các bí kiếp, vật phẩm. Nhưng về sau, các nhiệm vụ đòi hỏi đầu tư công sức nhiều hơn trong việc truy tìm, giải đố và phối hợp với những bạn chơi khác. TBB trang bị cho người chơi một rada nhỏ hiển thị các vị trí đặc biệt, NPC cần thiết cũng như nhiệm vụ cần hoàn thành. Tuy không quá chi tiết và đôi khi hơi rối rắm, rada nhỏ này là hướng dẫn duy nhất mà bạn có khi thực hiện nhiệm vụ. Trong TBB, hai ngôi làng được Naruto đi đến nhiều nhất là Hidden Leaf và Tanzaku, nơi anh chàng phải tham gia nhiệm vụ truy tìm nữ ninja trong huyền thoại Tsunade.

Ngôi làng Tanzaku cũng là nơi chứa đựng khá nhiều minigame cho Naruto thử sức, ví dụ võ đường Taijutsu giúp học hỏi những kỹ năng quyền cước. Một số trò chơi khác mang tính giải trí và hài hước mà Naruto có thể tham gia là hứng kẹo, với các nút tương ứng trên tay cầm là các màu viên kẹo cần hứng. Cũng giống như các pha chiến đấu, TBB ứng dụng khá thành công cơ cấu hành động theo ngữ cảnh, yêu cầu người chơi bấm đúng dãy nút trên màn hình. Đây được xem là nét đặc trưng chính trong những pha hành động của TBB.

Một trong những sự thay đổi lớn nhất của TBB là sự xuất hiện của nhân vật thứ hai đi theo Naruto trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. Không chỉ đóng vai trò một phần trong cốt truyện, các nhân vật phụ giờ đây có thể được điều khiển hoàn toàn và gắn kết chặt chẽ với Naruto trong chuyến phiêu lưu của cậu bé. Một số câu đố yêu cầu những kỹ năng đặc biệt của nhân vật đi theo, như ninja bóng tối Shikamaru có thể dùng thuật bóng đêm để điều khiển một công tắc cửa ở phía sau hàng rào... Trên đường phiêu lưu, bạn có thể ra hiệu cho đồng đội hoặc giữ nguyên vị trí hoặc chuyển hẳn sang người này để giải quyết những câu đố. Trong trò chơi, nhân vật đi theo bạn bao gồm những ninja nhí quen thuộc là Sasuke, Sakura, Kiba, Choji, Shikamaru, Neji và Rock Lee. Ngoại trừ trong hai ngôi làng Hidden Leaf và Tanzaku, bạn có thể điều khiển các nhân vật phụ thoải mái và thực hiện những nhiệm vụ như Naruto.

Yếu tố chiến đấu trong TBB xoay quanh việc sử dụng các đòn combo (liên hoàn) và ninjutsu (nhẫn thuật). Bằng cách phối hợp hai nút Y và X, bạn có thể tạo ra các đòn liên hoàn khác nhau đầy uy lực, trong khi đó điều chỉnh hai thanh analog L3 và R3 sẽ thực hiện các chiêu nhẫn thuật đặc trưng cho từng ninja. Ở giai đoạn đầu, Naruto chỉ học được hai thuật nổi tiếng của anh chàng là giả gái (Sexy

no Jutsu) và phân thân (Shadow Clone Jutsu), nhưng chúng tỏ ra khá hữu dụng không chỉ trong chiến đấu mà còn giải đố. Một số câu đố đòi hỏi bạn phải vận dụng nhiều nhẫn thuật của các ninja để giải quyết, ví dụ Naruto sẽ phân thân nối mình thành cây cầu trong khi Shikamaru sẽ dùng thuật điều khiển bóng tối để mở cửa từ bên ngoài. Trong chiến đấu, bạn có thể chuyển đổi qua nhân vật đi theo sau khi Naruto mất nhiều máu hoặc nhân vật phụ tỏ ra phù hợp hơn.

Về đồ họa, TBB vẫn duy trì phong cách "cel-shading" dạng hoạt hình giống như bản Rise of the Ninja năm ngoái, nhưng độ chi tiết được tăng lên cùng với tốc độ khung hình khi chiến đấu cũng được cải thiện đáng kể. Hiệu ứng ngày đêm cũng thể hiện khá rõ ràng, bên cạnh đó mô hình nhân vật cũng chuyển động nhuần nhuyễn và sống động. Tuy nhiên, một điều đáng phàn nàn là mô hình những NPC và môi trường thiếu sự đa dạng nên có thể tạo sự nhàm chán. Về mặt âm thanh, TBB vay mượn những bài nhạc nền hoành tráng từ phiên bản hoạt hình, và điều tuyệt vời nhất là tích hợp lời thoại tiếng Nhật và hỗ trợ phụ đề tiếng Anh, một trong những điều được mong đợi nhiều nhất của những fan dòng game Naruto.

Phần chơi đơn bạn có thể hoàn thành trong vòng 10 giờ và đây là căn cứ để bạn mở khóa những nhân vật dành cho phần chơi song đấu vốn là điểm nhấn quan trọng thứ hai của trò chơi. Bạn có thể "đơn đả độc đấu" hoặc lập nhóm với AI hay người chơi khác để thách thức những nhóm ninja trong trò chơi. Nếu thực hiện hoàn hảo hết những nhiệm vụ trong phần chơi đơn, bạn có thể mở khóa đến 30 nhân vật trong phần chơi song đấu với những đòn thế và nhẫn thuật đa dạng. Đây được xem là điểm hấp dẫn nhất của trò chơi.

Khuyết điểm của TBB cũng khá giống Rise of the Ninja - thiếu sự đa dạng cần thiết trong các nhiệm vụ ở phần chơi đơn và những câu đố dễ đoán vào lúc cuối. Những nhiệm vụ nhàm chán sẽ được lặp đi lặp lại cho đến khi bạn hoàn thành hết và kết thúc bằng một trận đấu trùm. Rất may là những trận đấu trùm được tái hiện hoành tráng và đầy cảm xúc như phiên bản hoạt hình nên bạn sẽ cảm thấy có hứng thú hơn khi bắt đầu cuộc chiến.

Naruto: The Broken Bond được thiết kế cho fan của Naruto là chính, do vậy nếu không thuộc giới hâm mộ anh chàng ninja siêu quậy này, bạn khó mà đủ kiên nhẫn để hoàn thành hết phần chơi đơn với hàng loạt những nhiệm vụ trùng lắp và có phần đơn giản. Tuy vậy, những cải tiến của The Broken Bond so với Rise of the Ninja vẫn có thể nhận thấy được, và đối với những người chơi yêu thích thể loại hành động phiêu lưu, đây cũng là trò chơi đáng để thử qua.

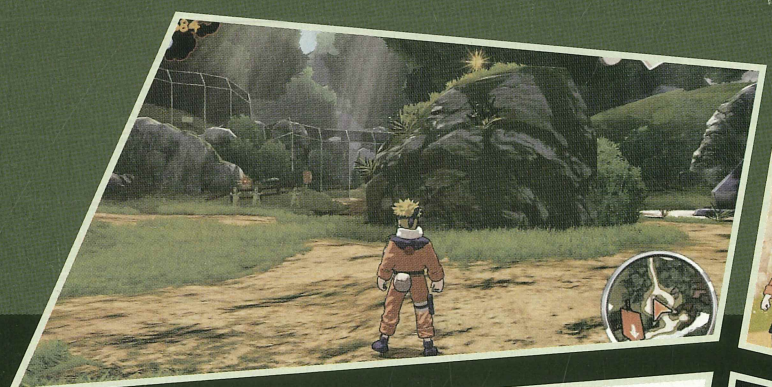
**CẨM TÚ**

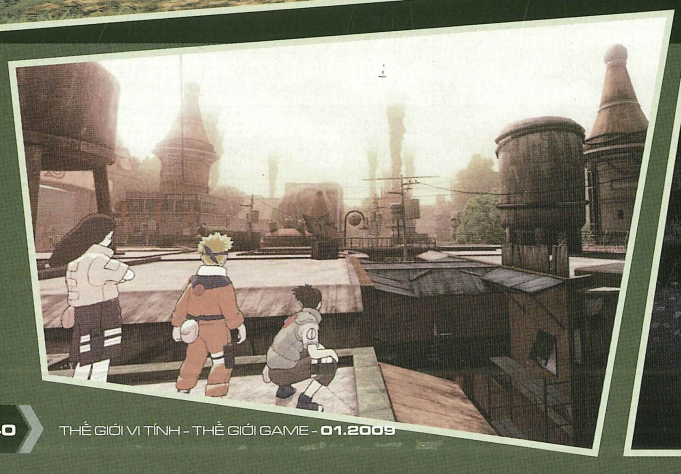
## ƯU

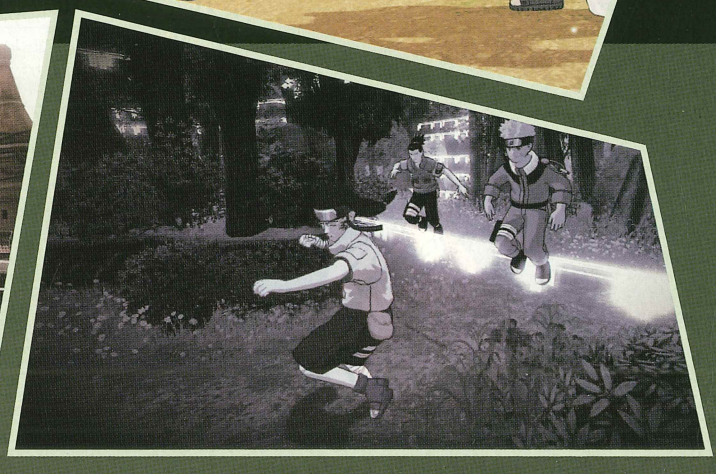
- Đồ họa đẹp.
- Những pha hành động theo ngữ cảnh thông minh.
- Hỗ trợ lồng tiếng Nhật.

## KHUYẾT

- Nhiệm vụ lặp lại nhiều lần.
- Thiết kế màn chơi không đột phá.







# MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
# ĐẠI CHIẾN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

**ƯU**
- Nhiều bổ sung mới hấp dẫn.
- Các tuyệt chiêu kết liễu đẹp mắt.
- Âm lông tiếng và mô phỏng tốt.

**KHUYẾT**
- Dựng hình nhân vật còn thô và chưa có hồn.

Xuất hiện từ năm 1992, dòng game Mortal Kombat (vẫn thường được các game thủ Việt gọi là Rồng Đen) của Midway sớm được xem là một trong những tượng đài lớn trong thể loại game đối kháng. Lần lượt các phiên bản tiếp theo của trò chơi đều được đón nhận rất nồng nhiệt và để lại nhiều ấn tượng tốt cho người hâm mộ. Sau hai năm tạm vắng bóng, thương hiệu này một lần nữa lại hội ngộ các game thủ với nhiều hứa hẹn hấp dẫn.

Một trong những điểm hấp dẫn nhất của trò chơi là ngoài những gương mặt quen thuộc trong Mortal Kombat như công chúa Kitana, thần sấm Raiden..., game còn có sự tham gia của những người hùng nổi tiếng trong thế giới truyện tranh của DC Comics như người dơi - Batman, siêu nhân - Superman... Dù đa dạng nhiều phong cách đến vậy nhưng đáng khen là nhà phát triển đã phân chia điểm mạnh yếu giữa các tuyến nhân vật rất đồng đều, không có nhân vật nào nổi trội hơn nhân vật nào.

Ngoài việc nhập khẩu thêm các nhân vật mới từ lò của DC Comics, trong lần tái ngộ này phiên bản Mortal Kombat mới cũng giới thiệu cho các fan kỳ cựu bốn hệ thống chiến đấu mới. Một trong số đó là Klose Kombat. Klose Kombat được tính khi bạn chụp được đối phương ở cự ly gần. Lúc này màn hình chơi sẽ quay cận cảnh cả hai nhân vật. Nhiệm vụ của bạn lúc này là nhấn các phím A, B, X, Y bất kỳ để ra đòn trong khi đó đối phương phải thao tác theo thật nhanh và chính xác để đỡ đòn. Nếu thực hiện thành công, đối phương sẽ lãnh trọn sát thương mà bạn gây ra (30% thanh sức khỏe). Ngược lại, nếu bị phản đòn Klose Kombat sẽ kết thúc.

Hoạt động tương tự với Klose Kombat là Free Fall Kombat và Test Your Might. Tuy nhiên, để thực hiện Free Fall Kombat bạn phải đẩy đối phương từ trên không xuống. Còn với Test Your Might bạn phải đẩy đối phương vào tường và nhấn cùng lúc bốn phím A, B, X, Y càng nhanh càng tốt. Điểm khác biệt giữa hai hệ thống này với Klose Kombat là tùy được bố trí ở khu vực cao hoặc gần tường hay không thì bạn mới có thể thực hiện được. Game rất cuốn hút nhờ phong cách thể hiện khá độc đáo và hóm hỉnh. Ví dụ như Scorpion sẽ nướng chín đối phương bằng lửa, trong khi Superman sẽ dùng nắm đấm thép của mình để đóng đinh đối phương xuống sàn đấu.

Trong quá trình chiến đấu, ngoài thanh sức khoẻ thường thấy, mỗi nhân vật còn có một thanh biểu kế. Khi thanh này đầy bạn có thể kích hoạt cho nhân vật qua chế độ Rage (điểm mới khác của sêri). Trong trạng thái này nhân vật sẽ gần như bất tử tạm thời. Các đòn đánh của đối phương hầu hết đều bị vô hiệu hóa trong khi đó các chiêu ra đòn của nhân vật ở trạng thái này lại trở nên mạnh mẽ, uy lực. Vì vậy, nếu sử dụng chức năng này hợp lý thì bạn có thể chuyển bại thành thắng rất dễ dàng.

Được dựng hình bằng engine Unreal 3 nổi tiếng nhưng đồ họa trong Mortal Kombat vs DC Universe chỉ dừng ở mức vừa phải. Tuy thao tác ra đòn khá nhuyễn nhưng cách dựng hình nhân vật còn thô và thiếu biểu cảm. Phần lồng tiếng và âm thanh mô phỏng khá ổn nên đã bù đắp phần nào khuyết điểm đồ họa. Với sản phẩm mới này, Midway một lần nữa đã chứng tỏ thương hiệu "Rồng Đen" của họ vẫn đảm bảo được chất lượng ổn định bất chấp khó khăn tài chính mà hãng đang phải gánh chịu hiện nay.

**KIM OANH**

**MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Midway |
| PHÁT TRIỂN | Midway |
| THỂ LOẠI | Đối kháng |
| HỆ MÁY | Xbox 360, PS3 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 16/11/2008 |
| ESRB | Teen |

# CỔ VẬT BÍ ẨN CUỐI CÙNG

*The Last Remnant là game nhập vai có cách chơi sáng tạo và lôi cuốn với nhiều ý tưởng mới trên nền nhạc ấn tượng...*

Doanh số bán khả quan của Xbox 360, khả năng phát triển game trên hệ máy này thuận tiện, dễ dàng hơn và nhất là chi phí hấp dẫn hơn một số hệ máy khác khiến nhiều nhà phát triển game phải suy nghĩ lại việc lên kế hoạch sản phẩm của mình. Dễ thấy là hầu hết các dự án game vốn được quảng bá là độc quyền trên nền máy của Sony trước đây như Devil May Cry 4, GTA IV... và thậm chí là cả Final Fantasy XIII đều đã hoặc đang có kế hoạch "đá đa sân" (cả Xbox 360 và PS3) để bảo đảm doanh thu. Nằm trong xu hướng game phát triển đa nền này còn có The Last Remnant (TLR), game nhập vai đầu tiên của Square Enix với engine Unreal 3.

## Cuộc phiêu lưu định mệnh

Trong một lần tìm kiếm em gái bị mất tích, Rush Skykes tình cờ lạc vào một chiến trường sau khi nhận diện lầm một người có vóc dáng rất giống em gái của mình. Tại đây anh gặp được lãnh chúa của khu vực Athlum - David. Cùng với David và những thuộc hạ của ông, Rush gặp lại được em gái mình. Tuy nhiên, Irina lại bị một pháp sư tà tâm khống chế buộc cô phải sử dụng sức mạnh tiền ẩn để giải phóng các "Remnants" để phục vụ mưu đồ đen tối. Sau cuộc giải cứu bất thành, Rush quay trở về quê nhà để gặp cha mẹ của mình để báo tin. Tuy nhiên, lần trở về này, anh khám phá nhiều bí mật liên quan đến gia đình lẫn mục đích của những kẻ bắt cóc...

| THE LAST REMNANT | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Square Enix |
| PHÁT TRIỂN | Square Enix |
| THỂ LOẠI | RPG |
| HỆ MÁY | Xbox 360, PS3, PC |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 20/11/2008 |
| ESRB | Mature |

## Cũ mới đan xen

Là game nhập vai theo lượt tương tự Final Fantasy, Shin Megmi Tensei... đình đám trước đây nhưng điểm khác biệt của TLR là trong chiến trường của game người chơi sẽ điều khiển các "Unions". Mỗi "Unions" sẽ là một đội hình từ một đến năm nhân vật, nắm giữ các Unions sẽ là các trưởng nhóm. Mặt khác, các "Unions" sẽ chịu ảnh hưởng bởi hai chỉ số quan trọng là HP - chỉ số sức khỏe (được tính dựa vào tổng số HP của các thành viên trong Unions) quyết định khả năng chịu đòn và AP - chỉ số năng lực quyết định khả năng ra đòn của Unions. Ngoài ra, người chơi có thể lập đội hình cho các Unions để tăng khả năng, tấn công, phòng thủ cho họ. Mỗi đội hình đều có điểm mạnh, điểm yếu riêng và người chơi sẽ lần lượt khám phá xuyên suốt trò chơi.

Khi bước vào trận đấu, ngoài việc ra lệnh các Unions tấn công theo chiêu thức bình thường thông qua lệnh "Attack", tùy vào điểm AP mà Unions hiện có, người chơi có thể ra nhiều mệnh lệnh khác. Ví dụ, vừa hồi phục sức khỏe vừa tấn công, đứng im chờ lệnh, hoặc triển khai các chiêu liên hoàn thiên về vật lý "combat arts" hay phép thuật "mystic arts" để tăng hiệu quả của đòn tấn công. Điều thú vị là khi thực hiện các chiêu thức này, người chơi phải thực hiện các Quick Time Event (tương tự các game Shenmue, God of War trước đây) bằng cách thao tác phím bấm thật đúng thời điểm khi chúng xuất hiện trên màn hình chơi. Việc này sẽ giúp đòn tấn công mà các thành viên trong Unions thực hiện có mức sát thương cao hơn thông thường. Cũng với thao tác trên khi ở trạng thái phòng thủ (bị Unions đối phương tấn công), bạn sẽ giúp các nhân vật của mình tránh, hoặc đỡ đòn để giảm thiểu tổn thất. Vị trí trưởng nhóm trong các Unions cũng rất quan trọng. Một trưởng nhóm quá tồi hoặc điều phối đội hình không hiệu quả sẽ khiến các Unions thất thủ rất nhanh. Trong khi đó những trưởng nhóm tốt như David hoặc Rush có thể giúp các Unions chuyển bại thành thắng với những tuyệt chiêu uy lực dũng mãnh.

Với việc quản lý hàng chục thành viên khác nhau ở các Unions, việc mua sắm sẽ trở thành gánh nặng và ngốn của bạn rất nhiều thời gian. Rất may là Square Enix hiểu khá rõ điều này nên thay vì bỏ thời gian shopping, loay hoay trang bị cho các thành viên, giờ đây các thành viên này sẽ chủ động yêu cầu bạn các vật phẩm cần để trang bị cho họ. Ngoài ra, việc lên cấp và học thêm các kĩ năng mới của các thành viên sẽ tùy thuộc vào việc ra lệnh cho Unions mà thành viên đó tham gia trong trận chiến. Ví dụ, nếu muốn một Unions chuyên tâm cho kỹ năng "phép thuật" bạn chỉ việc ra lệnh cho họ thực hiện thật nhiều "mystic arts". Để công việc "rèn luyện" đạt hiệu quả tốt bạn nên căn cứ vào các chỉ số của từng thành viên (sức mạnh, sự thông minh, khả năng kháng đòn...) mà phân bổ họ vào Unions và trường phái thích hợp.

Ngoài việc tham gia vào các sự kiện chính của trò chơi, bạn có thể cùng các thành viên trong nhóm chủ động tìm kiếm các nhiệm vụ thêm thông qua các nhân vật phụ thường gặp suốt trò chơi để nhận được tiền thưởng cũng như cải thiện cấp độ cho các thành viên. Tiền thưởng sẽ giúp bạn bạn mua bán trao đổi các trang bị cho Rush (đây là thành viên duy nhất trong trò chơi bạn được phép trang bị). Việc khám phá các nhiệm vụ thêm còn là cách để Mr.Diggs, nhân vật sẽ hỗ trợ bạn đào các mỏ trên đường đi thu nhặt các vật phẩm quý nhằm rèn những trang bị mới "xịn" hơn.

## Thanh và sắc

Được xây dựng trên engine Unreal 3 nổi tiếng nên TLR thừa sức cống hiến cho người chơi những khung cảnh hùng vĩ, hoành tráng. Bên cạnh đó, diễn hoạt của các nhân vật được thể hiện rất tự nhiên và sống động nhưng do xử lý chưa tốt nên hiện tượng trồi sụt khung hình diễn ra "như cơm bữa". Để bước vào mỗi trận chiến hoặc qua khu vực mới, người chơi phải đợi từ 10-20 giây. Chưa hết, ngay cả trong trận chiến, khung hình game cũng lên xuống "tùy tiện" gây rất nhiều ức chế cho người chơi. Chỉ đến khi cài đặt game vào ổ cứng (chức năng mới của Xbox 360 qua đợt nâng cấp lên NXE dashboard vào 19/11 qua), hiện tượng này ngay lập tức thuyên giảm đáng kể - game chạy "ngọt" hơn hẳn và không còn "i ạch" như trước. Vì vậy để thưởng thức trọn vẹn trò chơi trò chơi này bạn nên chủ động dọn dẹp ổ cứng để cài đặt.

Được chính Tsuyoshi Sekito, nhà soạn nhạc khá nổi tiếng từng tham gia các dự án lớn như Chrono Trigger, Final Fantasy Origins, Front Mission Online đảm trách nên chất lượng của TLR khá ấn tượng và để lại nhiều cảm nhận sâu sắc cho người chơi. Phần lồng tiếng tuy còn vài chỗ diễn đạt vụng khi chưa bám sát lắm tâm lý nhân vật nhưng không lặp lại nhiều nên không tạo cảm giác khó chịu như phần đồ họa đã đề cập ở trên.

## Lời kết

Ngoại trừ những bất cập về mặt đồ họa, TLR vẫn là game nhập vai khá hấp dẫn nhờ cách chơi sáng tạo và lôi cuốn. Nếu là fan cuồng nhiệt thể loại nhập vai và đánh giá cao những trò chơi có nhiều ý tưởng mới thì bạn không nên bỏ qua trò chơi này.

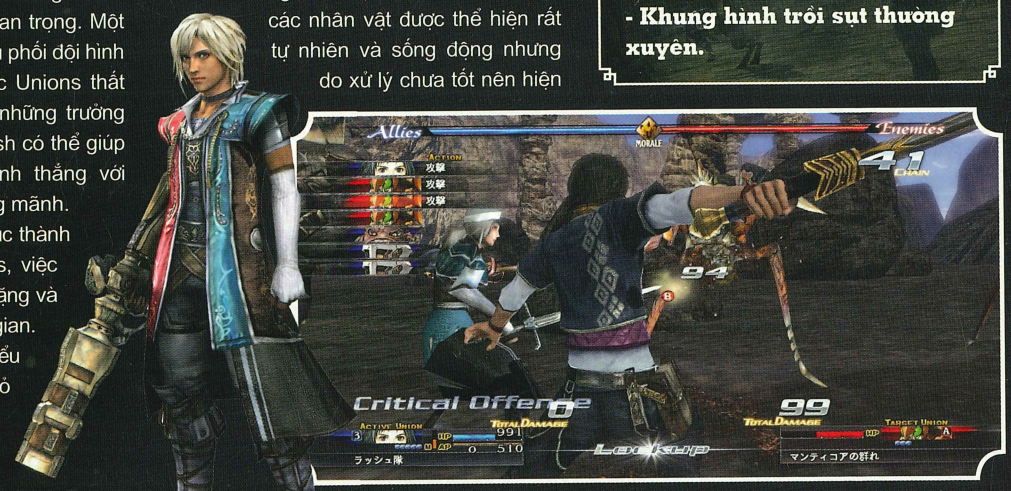
**CAO ĐẠT**

**Ưu**

- Cách chơi mới lạ, hấp dẫn.
- Hiệu ứng nhạc nền ấn tượng.

**Khuyết**

- Khung hình trồi sụt thường xuyên.



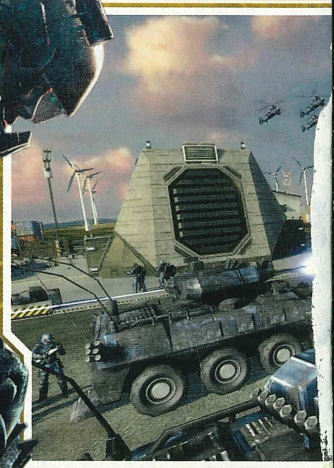
# Tom Clancy's END WAR

## TÀN CUỘC CHIẾN

**GAME CHIẾN THUẬT ĐIỀU KHIỂN BẰNG GIỌNG NÓI Ư! ĐÚNG VẬY, TOM CLANCY'S END WAR (TCEW), GAME CHIẾN THUẬT ĐẦU TIÊN GIAO TIẾP THEO KIỂU NÀY MANG LẠI LUỒNG GIÓ LẠ...**

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

| TOM CLANCY'S END WAR | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Shanghai |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật thời gian thực |
| HỆ MÁY | Xbox360 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 4/11/2008 |
| ESRB | Teen |



# WAR

Ứng dụng giọng nói để điều khiển trong game không phải là đề tài mới. Tuy nhiên, số lượng đầu game ứng dụng công nghệ này tương đối hiếm. Mặt khác, đây vẫn còn là thách thức khá lớn đối với các nhà phát triển game. Không lạ gì khi Tom Clancy's End War (TCEW), game chiến thuật đầu tiên của dòng game Tom Clancy được ông lớn Ubisoft giới thiệu, rất nhiều nghi vấn, băn khoăn về khả năng thực sự của nó được đặt ra. Liệu đây sẽ là sản phẩm tốt định hướng cho game chiến thuật và các thể loại game khác trong tương lai hay sớm trở thành sản phẩm thất bại hoàn toàn?

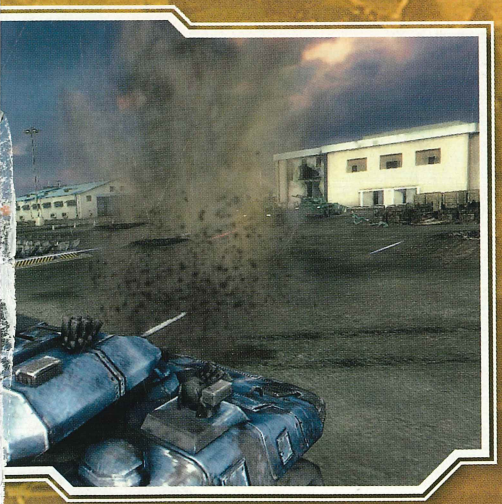
## GIẢ TƯỞNG...

End War (EW) lấy bối cảnh năm 2020, lúc bấy giờ liên minh Mỹ và châu Âu đối đầu một lần nữa với Nga, quốc gia vừa giành lại được vị trí hàng đầu về quân sự trên thế giới. Tuy nhiên, mối quan hệ giữa Mỹ và các đồng minh phương Tây cũng không còn được "trong ấm ngoài êm" như trước. Nghiên cứu thành công công nghệ phòng chống tên lửa sau hiệp ước SLAMS (Space-Land-Air Missile Shield) với liên minh châu Âu trước đây, Mỹ sẵn sàng lao vào cuộc thế chiến thứ 3 mà không phải lo lắng về vũ khí hạt nhân của đối phương. Trong khi đó, phe thứ ba đã xây dựng lại nền quân sự của mình dựa trên nguồn dầu mỏ khổng lồ thuộc lãnh thổ nước này (trong bối cảnh cả thế giới đang cạn kiệt nhiên liệu sau vụ nổ hạt nhân đã xảy ra ở vùng Trung Đông, làm hơn 20 triệu người chết và phá hủy nguồn cung cấp dầu hỏa ở đây). Giọt nước làm tràn ly khi chính là việc trạm không gian "Ngôi sao tự do" của Mỹ bị tên lửa khủng bố bắn hạ. Từ đây, chiến tranh thế giới thứ ba chính thức bắt đầu...

## CÁCH CHƠI ĐỘC ĐÁO

Như đã đề cập, do là game chiến thuật điều khiển hoàn toàn bằng giọng nói nên bạn phải sử dụng headset được bán theo game trong bộ Tom Clancy's End War - with Headset Bundle hoặc trong bộ Xbox 360 Premium trước đây mới có thể bắt đầu. Để nhập cuộc dễ dàng, ngay từ khi bắt đầu, EW đã cung cấp hẳn cho người chơi một khóa huấn luyện cơ bản để có thể thao tác các mệnh lệnh bằng giọng nói trong game. Nghe có vẻ phức tạp, thế nhưng các mệnh lệnh này được cấu trúc rất đơn giản và dễ nhớ theo nguyên tắc Who - What - Where. Trong đó Who sẽ là số thứ tự đơn vị quân mà bạn cần ra lệnh (mỗi đơn vị quân đều được đánh số thứ tự từ nhỏ đến lớn). What là mệnh lệnh mà bạn yêu cầu đơn vị mình thực hiện như tấn công (Attack), di chuyển (Move In). Cuối cùng Where chính là địa điểm hay mục tiêu mà bạn muốn đơn vị quân của mình thực hiện mệnh lệnh.

Có thể nói cách ra lệnh rất trực quan và thuận tiện này giúp người chơi có thể tiết kiệm được rất nhiều thời gian và công



GameWallpapers.com

sức khi phải loay hoay di chuyển, đánh dấu các đơn vị quân trước khi ra lệnh như trước đây. Giải phóng được "đôi tay" (thay vì phải thao tác phím như trước) nên giờ đây người chơi có nhiều thời gian hơn để chiêm ngưỡng các trận đánh nảy lửa hoặc quan sát cục diện chiến trường thoải mái hơn. Có thể nói về mặt ứng dụng công nghệ "giọng nói", EW đã thực hiện rất chỉnh chu. Vậy còn cách chơi thì sao?

Cũng tương tự các game chiến thuật ăn khách khác, các đơn vị quân trong game sẽ tương khắc lẫn nhau tương tự trò chơi "kéo-búa-bao". Máy bay quân sự rất cơ động có thể vây hãm và phá hủy các "chiến xa" dưới mặt đất rất dễ dàng nhưng hoàn toàn bị vô hiệu hóa trước các xe bọc thép trang bị tên lửa đất đối không; Lính đánh bộ tuy yếu ớt nhưng có thể ẩn mình trong các tháp canh kiên cố để đánh chặn các đoàn xe chở lính hoặc thậm chí là cả "tăng bọc thép". Đặc biệt lính đánh bộ và các kĩ sư là hai đơn vị duy nhất trong game có thể chiếm các Uplinks, vốn là mấu chốt quan trọng để kiếm các điểm "command". Lượng điểm này sẽ dùng để nâng cấp các đơn vị quân, kêu gọi thêm các đơn vị mới hỗ trợ cũng như thực hiện những đợt công kích rất sát thủ như "air strikes". Cần lưu ý, Uplinks cũng là nguồn tài nguyên duy nhất trong game vì vậy nếu để mất các điểm này vào tay đối phương đồng nghĩa với việc bạn sẽ sớm thất thủ.

Các nhiệm vụ trong game thường diễn ra trong 4 kiểu chơi sau: assault, conquest, siege, và raid. Với assault nhiệm vụ của bạn là tiêu diệt hết quân đối phương, raid đòi hỏi bạn vừa tiêu diệt quân đối phương vừa cố thủ một vị trí quan trọng trên bản đồ. Trong khi đó, mục conquest của EW rất giống với mục chơi cùng tên trong Battlefield. Nhiệm vụ của bạn trong mục chơi này là nhanh tay chiếm giữ các điểm quan trọng trên bản đồ (Uplinks) trước khi để chúng rơi hết vào tay đối phương. Cuối cùng là Siege, phe phòng thủ sẽ giữ nhiệm vụ bảo vệ một Uplinks quan trọng, trong khi phe tấn công sẽ tìm mọi cách để chiếm được nó.

## ƯU RỒI... KHUYẾT

Xây dựng trên engine Unreal 3 nổi tiếng nên phần "nhìn" của EW rất đã mắt nhất là khi bước vào những trận chiến với hàng chục đơn vị quân. Lúc này các hiệu ứng cháy nổ, ánh sáng sẽ phô diễn với đầy đủ màu sắc khiến bạn như đang chìm trong cuộc chiến thật sự. Đáng hoan nghênh là với chiến trường rộng lớn, nhiều đơn vị quân xuất hiện nhưng game chạy rất ổn định, không xảy ra hiện tượng khung hình lên xuống thất thường. Phần âm thanh cũng được thực hiện rất "thực" từ tiếng pháo giật đùng đùng, đến tiếng máy bay chiến đấu "gào rít" trên không trung đều được chăm bẵm rất kĩ càng.

Đáng tiếc là dù giới thiệu cho bạn đến ba phe khác nhau tương ứng với ba chiến dịch riêng biệt cho phần đơn nhưng ngoài cái tên ra, các đơn vị quân của ba phe này đều... giống nhau hoàn toàn. Mặt khác, nếu so với các game chiến thuật khác thì số lượng bảy đơn vị quân như EW là quá khiêm tốn. Việc này khiến tư duy chiến thuật mà game cung cấp chưa thật phong phú và đa dạng.

## CUỘC CHIẾN CUỐI CÙNG?

Tuy còn vài điểm hạn chế nhưng nhờ ứng dụng thành công công nghệ "giọng nói" vào game, điều mà ít nhà phát triển nào can đảm thực hiện, nên Tom Clancy's End War là một game rất đáng để bạn thử qua trong dịp Giáng Sinh năm nay. Ảnh hưởng của trò chơi này trong game giới chắc chắn sẽ không nhỏ.

**THIÊN KIM**

### ƯU

- Ứng dụng giọng nói vào game được thực hiện khá thành công.
- Đồ họa và âm thanh tốt.

### KHUYẾT

- Số đơn vị quân chưa nhiều.
- Tư duy chiến thuật chưa đa dạng.

| LITTLEBIGPLANET | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | |
| Sony Computer Entertainment Europe | |
| PHÁT TRIỂN | |
| Media Molecule | |
| THỂ LOẠI | |
| Platform | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 27/10/2008 |
| ESRB | Everyone |

# Tiểu Hành Tinh Kỳ Thú

**Có những điều nhỏ bé làm nên kỳ tích. Một thế giới rộng mở đầy sáng tạo. Sự kết hợp hoàn hảo giữa quá khứ và tương lai. Tất cả hội tụ lại để làm nên LittleBigPlane, tựa game độc nhất vô nhị trong năm nay.**

Điều gì tạo nên sức hút cho LittleBigPlane (LBP), tựa game đã bắt đầu gây tiếng vang từ khi được giới thiệu tại hội chợ 2007 Game Developers Conference. Chắc chắn rằng nó không đến từ thể loại game platform cũ kỹ cũng như nó không đến từ đội ngũ nhân viên chỉ vỏn vẹn hơn 20 người của hãng phát triển game ít tiếng tăm Media Molecule. Điều thật sự tạo nên sức hấp dẫn là game tạo ra một thế giới rộng mở, nơi mà sự sáng tạo của mọi người cùng thăng hoa. Không quá ngạc nhiên khi Sony đã lựa chọn LBP là một trong những quân bài chủ lực của mình trong năm nay bởi vì game đã chứng minh được rằng đôi khi những điều nhỏ bé cũng có thể làm nên kỳ tích phi thường.

## Cổ tích thời kỹ thuật số

LBP đem đến cho người chơi một câu chuyện cổ tích thời kỹ thuật số. Nhân vật chính là chú búp bê vải bố Sackboy, một sáng tạo thú vị của Media Molecule. Chuyện xảy ra trên một hành tinh xa lạ, nơi mà chú Sackboy lên đường tìm kiếm nguyên nhân mất tích của các Creator Curator, những người cai quản và duy trì sự sống ở các vùng đất khác nhau trên hành tinh này. Đi qua nhiều nơi, trải qua nhiều hiểm nguy khác nhau, cuối cùng

Sackboy cũng đến được lãnh địa của The Collector, tên tham lam gây ra mọi rắc rối trên. Liệu Sackboy có hạ được hắn để LBP có được một kết thúc có hậu như bao câu chuyện cổ tích khác hay không?

Có thể nói nếu như tìm được ở LBP một khuyến điểm nào đó thì chỉ có thể là ở phần cốt truyện mà thôi - còn hơi nhạt và chỉ làm tròn vai trò tạo liên kết giữa các màn chơi. Tuy nhiên đây cũng là nhược điểm chung giống như phần lớn những game platform khác khi trọng tâm lại nằm ở phần cách chơi.

## Tương tác vật lý và khả năng sáng tạo

Nếu như một số game platform khác đã chuyển sang môi trường hoàn toàn 3D và giành được thành công như Super Mario Galaxy thì LBP vẫn trung thành với màn hình cuộn ngang (side-scrolling) nhưng kết hợp thêm việc di chuyển theo trục z để tạo ra phong cách 3D riêng. Trên môi trường đó, người chơi có thể thao tác khá dễ dàng qua hệ thống điều khiển được thiết kế đơn giản và dễ nắm bắt. Bạn sử dụng phím analog trái để di chuyển, X để nhảy, R1 để nắm bắt các vật thể, các phím D-Pad để biểu lộ cảm xúc trên gương mặt và kết hợp L2, R2 với phím analog trái, phải để điều khiển riêng 2 tay của Sackboy. Chỉ cần nắm thêm một số thao tác đóng, mở Popit menu - giao diện vật phẩm trực quan - người chơi có thể an tâm bước vào chuyến phiêu lưu mang tên LBP rồi.

LBP có 8 màn chơi chính, mỗi màn lại chia làm 3-4 màn chơi nhỏ hơn cùng một số lượng các minigame tương ứng. Điểm độc đáo là mỗi màn chơi trong LBP đều được thiết kế rất khác nhau và bạn không hề bắt gặp yếu tố trùng lắp. Từ những màn chơi trong thành phố cho đến các khu rừng già, núi lửa hay phiêu du trên khinh khí cầu đều thể hiện rõ sự sáng tạo trong thiết kế và giải quyết các câu đố. Các điểm lưu tạm (checkpoint) cũng được thiết kế khá gần nhau, giúp người chơi đỡ phải chơi lại từ đầu mỗi khi phạm sai lầm. Khả năng tương tác vật lý thể hiện rất tốt trong game. Người chơi có thể điều khiển các chú Sackboy kéo rê các vật thể, lợi dụng sức nặng để di chuyển các cầu bập bênh hay nghiêng người về 1 phía để di chuyển các cỗ xe… Có những câu đố mở ra các món đồ thưởng thêm đòi hỏi phải có 2 người cùng tham gia chức năng co-op để giải quyết. Dọc đường đi còn có các đối thủ ngăn cản bước tiến của bạn, đa số bọn chúng đều có một điểm yếu mà nếu khéo léo chạm vào bạn có thể tiêu diệt dễ dàng. Một số con trùm cuối mỗi màn tuy khó khuất phục hơn nhưng lại đem đến sự thử thách thú vị.

Từ những vật thể bạn thu thập được trong các màn chơi, game mở ra một tính năng thú vị là tùy biến cho nhân vật và màn chơi. Bạn có thể thay đổi các chi tiết cơ thể, trang phục và các món trang sức để "làm đẹp" cho chú búp bê vải bố. Quan trọng hơn, bạn có thể tự thiết kế màn chơi theo cách của mình để óc sáng tạo mặc sức bay bổng, tạo ra những màn chơi thú vị nhất nhờ sự hỗ trợ của công cụ tạo màn chơi trực quan và dễ thao tác. Các màn chơi này có thể được dùng để chơi tối đa 4 người trên cùng một máy hoặc dùng để chia sẻ với những người khác, tiền đề mở ra hướng đi đến cộng đồng.

## Cùng chơi, cùng sáng tạo, cùng chia sẻ

Đúng như tên gọi, LBP chỉ là một hành tinh đơn độc nhỏ bé với phần chơi đơn nhưng sẽ là một vũ trụ bao la với phần chơi mạng. Game không đơn thuần cung cấp một dịch vụ mà cung cấp cả một cộng đồng chơi mạng. Không phải thiểu số các lập trình viên mà chính đa số cộng đồng game thủ mới là những người tạo ra, duy trì và phát triển phần chơi cực kỳ hấp dẫn này.

Xuất phát từ tiêu chí của game là "Play. Create. Share" (Chơi. Sáng tạo. Chia sẻ), nếu như 2 yếu tố đầu bạn có thể bắt gặp trong phần chơi đơn thì yếu tố cuối cùng thể hiện rõ nét ở phần chơi mạng. Những nhân vật và màn chơi do chính bạn thiết kế có thể được đưa lên mạng cộng đồng LittleBigPlanet và mọi người cùng chơi được qua dịch vụ PlayStation Network của máy PS3. Chỉ vài tuần sau khi game phát hành, đã có hàng trăm ngàn màn chơi được đưa lên mạng, thể hiện sức hút của game và sức sáng tạo mạnh mẽ của các fan. Các vòng chơi hỗ trợ tối đa 4 người chơi online hoặc online kết hợp với chơi trên cùng một máy. Số lượng người chơi và thể loại chơi hỗ trợ hay đối đầu sẽ do người thiết kế vòng chơi quyết định. Bạn có thể dùng một số từ khóa lọc ra những vòng chơi phù hợp với mình để tham gia và có thể chấm điểm vòng chơi đó sau khi chơi xong hay đánh dấu để lần sau chơi cùng với bạn bè; rất nhiều điều thú vị đang chờ mọi người khám phá.

## Hình, âm tuyệt đỉnh

Không đẹp kiểu mê hồn như Metal Gear Solid 4 nhưng LBP có cách thể hiện rất riêng. Sử dụng phông màu tươi tắn, các họa tiết ngộ nghĩnh, xinh xắn mà đậm chất nghệ thuật, LBP đem đến cho mọi người một màn trình diễn tuyệt hảo. Toàn bộ thế giới trong game khoác lên mình một bộ cánh độc đáo, đậm cá tính khó tìm thấy ở một game nào khác. Các chú búp bê vải bố cũng là điểm nhấn độc đáo vì rất sinh động và gương mặt biểu lộ nhiều sắc thái cảm xúc khác nhau. Đồ họa trong LBP hoàn toàn xứng đáng được cho điểm cao nhất trong thang điểm.

Phần âm thanh cũng không kém cạnh khi trình diện một bộ mặt tương xứng với đồ họa. Từng màn chơi trong game đều có những giai điệu nhạc nền riêng phù hợp với bối cảnh của mình. Thậm chí ở phần thiết kế màn chơi riêng, người chơi còn được phép "mạnh tay" đưa vào nhiều giai điệu hơn nữa. Có thể nói phần hình-âm ấn tượng của LBP đã làm tăng giá trị của game lên đáng kể.

## Vươn lên đẳng cấp mới

Sử dụng thể loại platform "già cỗi" nhưng với những yếu tố tân tiến như sáng tạo, tương tác vật lý tốt và hướng tới cộng đồng, LBP trở thành biểu tượng cho sự kết hợp hoàn hảo giữa quá khứ và tương lai. Nếu nói rằng LBP đề ra những chuẩn mực mới cho game platform là chưa chính xác, thật vậy, bởi vì game còn làm được nhiều hơn thế khi đưa thể loại này vươn lên một đẳng cấp mới. Trước LBP game platform là thế giới riêng của chàng thợ sửa ống nước Mario, còn sau LBP đó là thế giới chung của Mario và búp bê vải bố Sackboy!

**XUÂN QUANG**

**BẠN CÓ BIẾT?**

- Media Molecule là một hãng phát triển đặt đại bản doanh ở nước Anh do một số cựu nhân viên của Lionhead Studios gồm Mark Healey, Alex Evans, Dave Smith và Kareem Ettouney sáng lập vào năm 2006. Chính họ là những người chung sức phát triển một game độc lập mang tên Rag Doll Kung Fu lúc còn làm việc cho Lionhead. Dù số nhân viên của Media Molecule khá khiêm tốn nhưng họ đã tạo được tiếng vang lớn khi sản phẩm đầu tay là LittleBigPlanet được đánh giá rất cao.
- Theo dự kiến LBP sẽ được tung ra và giữa tháng 10/2008 nhưng cuối cùng vì một sự cố kỹ thuật mà ngày phát hành phải dời đến đầu tháng 11/2008. Theo Sony, trong lúc tổng duyệt sản phẩm, họ đã phát hiện một đoạn nhạc nền có sử dụng một số từ ngữ trích dẫn từ kinh Qur'an. Lo ngại sự phản đối từ cộng đồng Hồi giáo, Sony đã quyết định hiệu chỉnh phần này.
- LBP cung cấp cho người chơi những bộ trang phục và mặt nạ thiết kế sẵn để có thể tùy biến Sackboy thành những nhân vật nổi tiếng khác như Kratos (God of War), Nariko (Heavenly Sword), Old Snake (Metal Gear Solid 4), Sephiroth (Final Fantasy VII), lính Chimera (Resistance), mặt nạ trong Killzone 2 và một loạt nhân vật trong Super Street Fighter II Turbo HD Remix; ngoài ra còn có cả những bộ trang phục đặc biệt mà bạn có thể tải miễn phí hoặc trả phí qua dịch vụ PlayStation Store.

**ƯU:**
- Cách chơi đầy sáng tạo, tương tác vật lý tốt.
- Hỗ trợ khả năng tùy biến nhân vật và vòng chơi phong phú.
- Hướng tới cộng đồng.
- Đồ họa tươi tắn và mang tính nghệ thuật cao.

**KHUYẾT:**
- Cốt truyện còn hơi nhạt.

# RATCHET & CLANK
## QUEST FOR BOOTY
# NHIỆM VỤ GIẢI CỨU

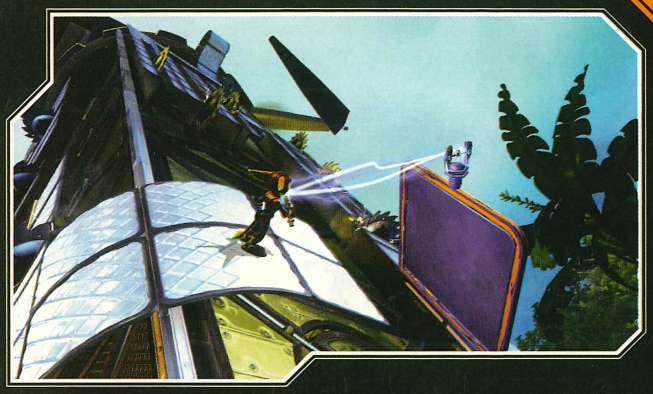
**Ratchet & Clank Future: Quest for Booty tuy chỉ là bản mở rộng nhưng với nhiều ưu điểm về cách chơi, đồ hoạ, âm thanh... sẽ phần nào thoả cơn ghiền của các fan trong khi đợi chờ!**

Nối tiếp thành công Ratchet & Clank Futue: Tools of Destruction hồi năm ngoái, Insomniac Games lại tiếp tục làm nức lòng các fan của bộ đôi Rachet & Clank khi cho ra mắt phiên bản mở rộng Ratchet & Clank Future: Quest for Booty trên dịch vụ PlayStation Store. Đây được xem là chiêu để Insomniac Games hâm nóng người hâm mộ sêri game nổi tiếng này trong thời gian chờ đợi Ratchet & Clank Future 2 dự tính ra mắt vào cuối năm 2009.

### Chuyến phiêu lưu mới

Sau khi đánh bại được Emperor Tachyon (ở phiên bản Ratchet & Clank Future), Clank tình cờ bị bắt cóc một cách khó hiểu bởi các Zoni. Lần theo dấu vết, Ratchet và cô bạn Talwyn quyết định truy tìm thuyền trưởng Darkwater, người có kiến thức uyên bác về văn hoá Zoni để giải đáp manh mối, nhằm tìm ra tung tích của Clank. Tuy nhiên, khi tìm được nơi ở của Darkwater thì bộ đôi biết được rằng thuyền trưởng này đã chết. Oái oăm hơn, họ còn phải chạm trán với Rusty Pete bạn thân của Captain Slag (người đã bị Ratchet đánh bại trước đây). Đau buồn vì cái chết của Captain Slag, Rusty Pete quyết định trả thù bằng cách ra lệnh cho cướp biển dưới trướng tấn công cả Ratchet và Talwyn. Trước đối phương áp đảo, cả Ratchet và Talwyn bị thuộc hạ của Rusty Pete trói và trục

| RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sony Computer Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Insomniac Games |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | PS3 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 22/08/2008 |
| ESRB | Everyone |



xuất khỏi hòn đảo Hoolefar bằng súng cà nông...

## Hấp dẫn nhưng... hơi ngắn

Đúng với truyền thống của dòng Ratchet & Clank, Quest for Booty (QfB) lại tiếp tục mang đến cho người chơi một kho vũ khí hiện đại đồ sộ và cực kỳ độc đáo mà không phải game nào cũng có. Tất cả đều được thiết kế hết sức ngộ nghĩnh nhưng lại vô cùng hiệu quả và ấn tượng. Ngoài món thô sơ nhất là chiếc cờ-lê bất ly thân, Ratchet còn có thể sử dụng thêm rất nhiều vũ khí với công dụng và tính năng đặc biệt để đối phó với các đối thủ khác nhau xuyên suốt trò chơi. Ví dụ, thanh roi điện Shock Ravager có thể dọn dẹp đám đông đối phương nhanh chóng; các trụ Nano-Swarmers phóng vô số nanobot tí hon có thể "xâu xé" bất kỳ nạn nhân nào chẳng may lọt vào phạm vi hoạt động; đặc biệt nhất vẫn là Tornado Launcher có thể tạo ra những cơn lốc xoáy mà người chơi có thể điều khiển quỹ đạo di chuyển qua tính năng cảm ứng của tay cầm Sixaxis hoặc DualShock 3. Cũng giống như các bản game trước, QfB khuyến khích bạn sử dụng vũ khí càng nhiều càng tốt vì chúng sẽ tự động lên cấp sau khi bạn hạ được số lượng đối thủ nhất định.

Phần lớn thời gian trong QfB vẫn là những pha hành động quyết liệt và những pha chạy nhảy, giải đố vui nhộn. Điển hình như bạn phải dùng cờ-lê để kéo các tấm thép nhỏ từ xa để làm thành điểm tựa nhảy qua những khu vực mới; bảo vệ hòn đảo Hoolerfar khỏi sự tấn công của tay sai Darkwater. Tuy nhiên, do thời lượng ngắn (chỉ khoảng 4 giờ chơi) nên QfB bị cắt giảm rất nhiều so với bản gốc Tools of Destruction trước đây. Ví dụ, mini game Descriptor, hay những đấu trường hấp dẫn cho phép đụng độ với hàng trăm đối thủ đều biến mất. Với thời gian chơi hạn hẹp như vậy các vũ khí mà bạn được trang bị cũng chỉ được nâng cấp đối đa là hai lần thay vì là năm như trước đây. Điều này đồng nghĩa là bạn sẽ không được tận mắt chứng kiến uy lực ở dạng cuối của các vũ khí này. Mặt khác, cũng giống như Tools of Destruction, QfB không có chức năng chơi mạng vốn được đánh giá khá cao như ở các phiên bản trước. Những nguyên nhân này khiến giá trị chơi lại của bản mở rộng này rất thấp.

## Âm sắc vẫn tuyệt

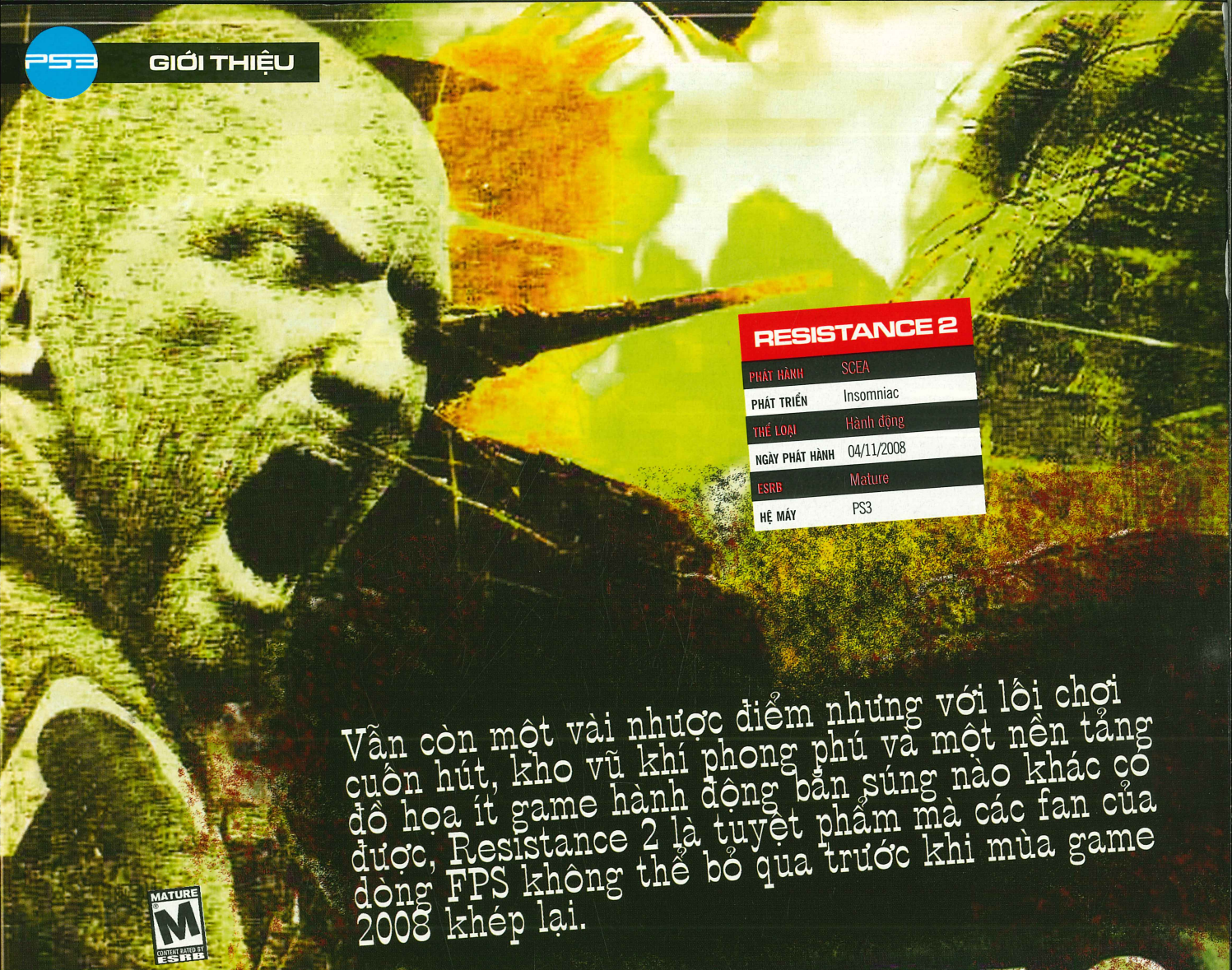
Kế thừa đồ họa tuyệt vời của Tools of Destruction, QfB tiếp tục là một một trong những game được thiết kế với phông màu tươi và đẹp mắt nhất trên máy PS3 hiện nay. Các nhân vật trong game tuy giữ theo phong cách hoạt họa quen thuộc nhưng vẫn gây ấn tượng. Các hiệu ứng ánh sáng, cháy nổ được xử lý khéo léo khiến người chơi không khỏi trầm trồ và thán phục mỗi khi rảo bước qua những khung cảnh đẹp mê ly trong game. Với hình ảnh xuất sắc như vậy, khung hình game vẫn rất mượt mà. Trong khi đó các đoạn phim cắt cảnh sử dụng chính "engine in-game" được dàn dựng rất tốt khiến bạn khó nhận thấy thời điểm game chuyển cảnh. Âm thanh lồng tiếng của QfB cũng không có gì phải phàn nàn khi chúng được xử lý, đầu tư rất kĩ, theo sát được diễn biến nội tâm nhân vật khá sâu sắc. Phối hợp khá ăn ý là nhạc nền rất chất lượng.

Do chỉ là bản mở rộng ăn theo có tác dụng thỏa mãn phần nào cơn ghiền của các fan trong thời gian chờ đợi nên việc QfB có thời lượng ngắn và cắt giảm nhiều phần chơi hấp dẫn so với bản chơi gốc là điều hoàn toàn có thể thông cảm. Nếu không phải là người quá khắt khe và thực sự hâm mộ sêri này thì QfB là chuyến phiêu lưu không nên chối từ.

**MINH XUÂN**

**Ưu**
- Đồ họa sắc sảo.
- Âm thanh lồng tiếng đầy biểu cảm.
- Kho vũ khí sống động.

**Khuyết**
- Thời lượng chơi quá ngắn.



| RESISTANCE 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SCEA |
| PHÁT TRIỂN | Insomniac |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 04/11/2008 |
| ESRB | Mature |
| HỆ MÁY | PS3 |

Vẫn còn một vài nhược điểm nhưng với lối chơi cuốn hút, kho vũ khí phong phú và một nền tảng đồ họa ít game hành động bắn súng nào khác có được, Resistance 2 là tuyệt phẩm mà các fan của dòng FPS không thể bỏ qua trước khi mùa game 2008 khép lại.

# RESISTANCE 2

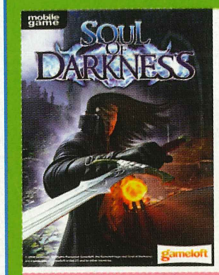
# BƯỚC NGOẶT CUỘC CHIẾN

Thông thường dịp cuối năm là thời điểm các hệ máy ồ ạt tung ra các tựa game, trong đó không thể thiếu các game độc quyền (exclusive game) cho hệ máy để khẳng định chỗ đứng và chiếm thế thượng phong trong cuộc chiến tranh giành thị trường. Một trong những quân át chủ bài trên máy PS3 của Sony là tựa game bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) Resistance 2, phiên bản tiếp theo của Resistance Fall of Man (RFoM), xuất hiện cùng với sự ra đời của PS3 cách đây 2 năm.

## Trận chiến sau cùng

R2 tiếp nối cốt truyện hư cấu của RFoM khi tiếp tục đưa người chơi vào cuộc chiến giữa loài người và chủng người ngoài hành tinh mang tên Chimera. Phiên bản đầu tiên kết thúc với việc đoàn quân Chimera xâm chiếm châu Âu năm 1951, trong khi đó nhân vật chính Nathan Hale bị một toán người bí mật giải đi. Đó là những quân nhân thuộc lực lượng SRPA (Special Research Projects Adminstration) chuyên nghiên cứu những tác động của virut Chimera lên cơ thể con người. Thông qua SRPA, Hale gia nhập toán biệt kích Sentinels, lực lượng tập hợp những người bị nhiễm virut Chimera nhưng không chết mà lại có được sức mạnh khác người.

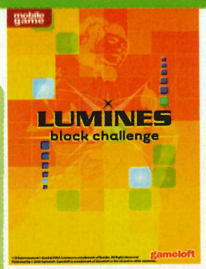
Nội dung chính của phiên bản thứ hai bắt đầu khi quân Chimera tấn công nước Mỹ vào năm 1953 và với sức mạnh vượt trội, chúng lần lượt chiếm từng vùng đất. Lực lượng Sentinels thọc sâu vào lòng quân Chimera, tổ chức tấn công các tàu mẹ để làm chậm bước tiến và tìm ra cách triệt tiêu sức mạnh của chúng. Tuy đạt




## Linh Hồn Bóng Tối

*Linh hồn người yêu đang bị giam giữ dưới ngục tối. Với thanh kiếm thần liệu Kale có thể giải cứu cô ấy khỏi bóng tối kinh hoàng. Hãy nhập vai Kale để trở thành anh hùng huyền thoại trong thế giới ma thuật.*

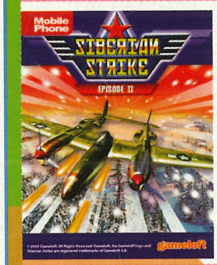
Soạn tin: **PC 40160** Gửi tới **8777**




## Xếp Gạch Tài Năng

*Một kỉ nguyên mới trong thế giới game puzzel cuối cùng đã xuất hiện, một phiên bản hoàn toàn mới sẽ làm "Dế yêu" của bạn rung chuyển bởi những cú đánh cực kì mạnh. Hãy khám phá đi nào!*

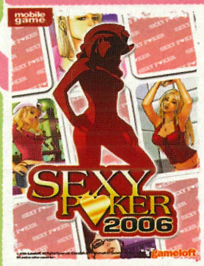
Soạn tin: **PC 40052** Gửi tới **8777**




## Không Chiến Khốc Liệt

*Trận không chiến mới bắt đầu, không lực được trang bị với những chiếc máy bay hiện đại nhất. Tất cả trong tầm tay, hãy cho địch thủ biết sức mạnh thực sự của bạn và giành chiến thắng.*

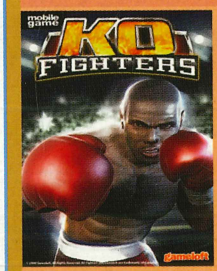
Soạn tin: **PC 40148** Gửi tới **8777**




## Sòng Bài Nóng Bỏng

*Những cô gái nóng bỏng bên sòng bài sẽ mang đến cho bạn nhiều trò bất ngờ đầy thú vị. Thử ngay nào !*

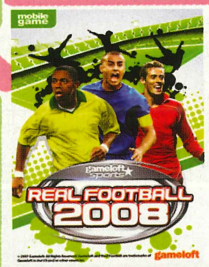
Soạn tin: **PC 40114** Gửi tới **8777**




## Quyền Anh Tuyệt Đỉnh

*Sức mạnh chưa phải là tất cả, kĩ thuật tuyệt đỉnh mới quyết định thắng bại. Thử ngay để có thể trở thành những tay quyền anh siêu hạng nhất.*

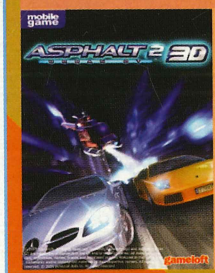
Soạn tin: **PC 40038** Gửi tới **8777**




## Sân Cỏ Sôi Động

*Mùa giải mới đang bắt đầu, bạn còn chờ gì nữa. Tải ngay để chọn cho mình một đội bóng và trở thành anh hùng sân cỏ danh giá nhất Châu Âu.*

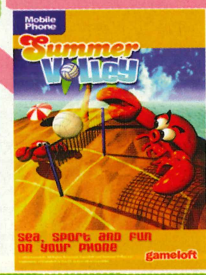
Soạn tin: **PC 40089** Gửi tới **8777**




## Đ ường Đua Định Mệnh

*Hình ảnh 3D sống động, tạo cảm giác y như thật với đường đua phiêu lưu đầy mạo hiểm. Bạn đã sẵn sàng chưa?! Hãy thử sức để trở thành những tay đua kiệt xuất.*

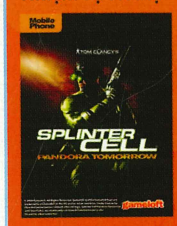
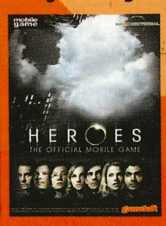
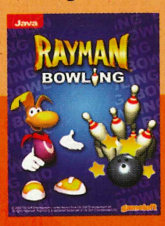
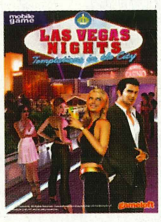
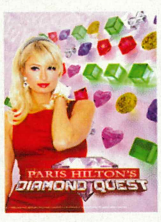
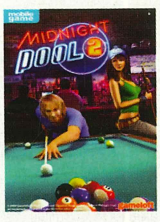
Soạn tin: **PC 40023** Gửi tới **8777**




## Bóng Chuyền Mùa Hè

*Hoan nghênh các bạn đến với cuộc thi bóng chuyền mùa hè tại hòn đảo Hawaii xinh đẹp. Giải thi đấu sẽ cho chúng ta biết ai là Vua Biển Cả. Để giành được cúp, bạn phải đánh bại 5 đối thủ khác. Chúc may mắn!*

Soạn tin: **PC 40128** Gửi tới **8777**

| Nhiệm Vụ Tối Mật | Người Hùng | Bowling Phá Cách | Khu Rừng Bí Ẩn | Phá Gạch 2 | Đêm ở Las vegas | Paris & Kim Cương | Bida Về Đêm |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  | | |  |  |  |
| PC 40071 | PC 40092 | PC 40104 | PC 40051 | PC 40043 | PC 40136 | PC 40054 | PC 40154 |

Để tải Game ĐTDĐ phải kết nối GPRS. Hỗ trợ 24/7(38218775) Phí tải game: 15.000đ/game

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

được một số thành công nhưng Sentinels cũng phải gánh chịu những tổn thất đáng kể. Riêng Hale, cơ thể ngày càng bị biến đổi dưới tác động của virut và tính mạng càng lúc càng nguy kịch trong khi trận chiến sau cùng giúp dẫn đến bước ngoặt cuộc chiến đang đến gần. Liệu anh còn đủ sức dẫn dắt đồng đội đến chiến thắng?

## Những cải tiến ở phần chơi đơn

Lần quay trở lại này, R2 vẫn giữ được đặc trưng của phiên bản RFoM là nhịp độ nhanh và khốc liệt nhưng đồng thời cũng khéo léo đưa vào những cải tiến để đưa game đến gần với những chuẩn mực chung của thể loại FPS ngày nay. Điểm dễ nhận thấy nhất là những thay đổi trong thanh máu của nhân vật Hale. Không sử dụng lại thanh máu gồm 4 nấc như trong RFoM, R2 cứu người chơi khỏi cảnh "chạy dông chạy dáo" tìm túi cứu thương như trước. Thay vào đó các nhà phát triển lại "vay mượn" công thức được áp dụng khá nhiều trong các game FPS gần đây là khi Hale bị trúng đạn, màn hình chuyển dần sang màu đỏ và nhịp tim đập rõ hơn, lúc đó đó chỉ cần người chơi khéo léo tìm chỗ ẩn nấp, tránh hỏa lực địch thì sức khỏe sẽ dần hồi phục.

Hệ thống vũ khí, một thế mạnh truyền thống trong các game do Insomniac phát triển, cũng đã được tinh chỉnh lại để tăng sức thuyết phục. Khác với phiên bản đầu tiên có phần hơi giả tạo khi người chơi có thể mang theo hàng chục loại vũ khí, nay R2 chỉ cho bạn mang theo 2 thứ vũ khí khác nhau và có thể luân chuyển qua lại nhanh chóng bằng nút tam giác tùy theo diễn biến; bạn cũng khá dễ dàng kiếm các loại vũ khí khác từ những tên lính bị tiêu diệt hoặc ở những vị trí dễ thấy.

Kho vũ khí vốn rất phong phú trong RFoF tiếp tục được duy trì và bổ sung thêm những vũ khí mới, mỗi thứ đều có 2 chức năng khác nhau. Ngoài những thứ thân quen, một số vũ khí mới xuất hiện như súng lục Magnum, súng lửa XR-13 Bellock cùng với "cỗ máy càn quét" HVAP Wraith. Tùy đối thủ mà bạn có chọn lựa thích hợp, ví dụ đối đầu với đám đông quân địch có sức phòng thủ yếu và ở phạm vi chật hẹp thì lựa chọn tối ưu là Rossmore 238 hoặc V7 Splicer bắn ra các dĩa cưa, còn với những tên to lớn cứng đầu thì không có gì tốt hơn là khẩu phóng lựu L210 LAARK và Magnum; trong các căn phòng nhiều chướng ngại vật thì súng trường Auger với tính năng bắn xuyên vật cản lại là lựa chọn tối ưu ...

Khắc họa bộ mặt đen tối của chiến tranh, R2 đem đến những trận chiến khốc liệt mà tâm điểm là cuộc đối đầu giữa Hale và chiến binh Sentinels với quân đoàn Chimera hung hãn và đông hơn bội phần. Từ đầu đến cuối game, dù trên chiến trường rộng lớn hay những đường hầm chật hẹp luôn có những tên địch sẵn sàng "chăm sóc" bạn cực kì chu đáo. Những toán lính Hybrid, Steelhead hung hãn, những tên Chameleon tàng hình và Titan khổng lồ luôn là mối nguy hiểm thường trực. Kể cả những quái vật Leaper và Grim tưởng chừng yếu ớt và vô hại nhưng khi ồ ạt tấn công với hàng trăm tên thì không phải là chuyện đơn giản. Và ấn tượng nhất là những con trùm Leviathan hay Marauder to như một tòa nhà sẽ đem đến cho bạn những phút giây đầy thử thách nhưng cũng thú vị nhất. Nhìn chung, trong R2 tuy độ khó đã có phần giảm bớt so với RFoM nhưng cũng vẫn thuộc hàng "khó nhai" trong số những game FPS, và nếu bạn quen với phong cách "càn quét" thì rất dễ gặp thất bại. Chiến thuật đi chuyển liên tục, ẩn nấp và tập kích 2 cánh hoặc lẻn ra sau lưng may ra mới hiệu quả.

R2 vẫn có một số điểm yếu làm ảnh hưởng đôi chút đến sức hấp dẫn. Điểm yếu cố hữu chưa được khắc phục là AI của đồng đội do máy điều khiển trong một số màn chơi hơi tệ nên chủ yếu bạn vẫn phải là người "dọn dẹp" mọi rắc rối trên chiến trường. Ngoài ra, phần chơi đơn có thể bị phàn nàn đôi chút vì thời lượng chỉ trong khoảng 8 giờ ngắn ngủi và số màn chơi ít hơn hẳn so với RFoM. Phần chơi co-op ở mục chơi đơn cũng vắng mặt, có lẽ do Insomniac muốn dồn sức cho mặt trận rộng lớn hơn là chơi mạng.

## Phát huy thế mạnh chơi mạng

Ở lần xuất hiện trước, RFoM đã chinh phục mọi người nhờ tính năng chơi mạng

mạnh mẽ hỗ trợ tối đa tới 40 người và lần này R2 tiếp tục phát huy, đẩy mạnh tính năng này. Phần chơi mạng của R2 gồm 2 mục chính: cooperative và competitive. Coporative hỗ trợ 2-8 người chơi cùng lúc tạo thành biệt đội Specter Team tham gia một chiến dịch đơn lẻ trong phần chơi đơn. Với 3 class khác nhau cho người chơi lựa chọn bao gồm Special Ops (tấn công từ xa), Soldier (càn quét) và Medic (hỗ trợ hồi máu), nhóm người chơi sẽ thực hiện hàng loạt nhiệm vụ nằm rải rác trong màn chơi đồng thời chiến đấu chống lại hàng đoàn quân Chimera mà số lượng và sức mạnh tùy thuộc vào số lượng người chơi tham gia.

Mục competitive còn ấn tượng hơn khi hỗ trợ đến 60 người tranh tài cùng lúc, con số lớn nhất trong số các game PS3 có hỗ trợ chơi mạng. Với 4 chế độ chơi: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag và Skirmish, người chơi có thể lựa chọn nhân vật người hoặc Chimera và lập thành từng đội tối đa 6 người để thi tài với nhau. Với nhiều bản đồ có địa hình và kích thước khác nhau, người chơi sẽ bị cuốn hút vào những trận chiến vừa đa dạng vừa biến hóa giữa các người chơi với nhau. Nếu như phần chơi đơn chưa đủ chiều dài giữ chân bạn lâu thì phần chơi mạng lại là sự bổ sung giúp giá trị chơi lại của game tăng đáng kể.

## Hoành tráng và khốc liệt

Hoành tráng và khốc liệt, đó là những gì màn trình diễn hình, âm trong R2 mang đến cho mọi người. Bầu không khí ác liệt của chiến tranh được tái hiện chân thực với các hiệu ứng khói lửa quy mô cùng với đồ họa chất lượng hơn hẳn phiên bản trước. Bạn sẽ kinh ngạc trước những trường đoạn được thiết kế rất ấn tượng, nhất là cảnh quân Chimera phục kích đoàn xe của lực lượng SRPA. Số khung hình luôn ổn định cũng là một ưu điểm khác của R2 cho dù số lượng vật thể, hiệu ứng cháy nổ và vân bề mặt đều rất chi tiết. Ở khía cạnh còn lại, phần âm thanh cũng hoàn thành tốt vai trò của mình về cả hiệu ứng cũng như phần lồng tiếng chuẩn, tô điểm thêm cho phần hình ảnh vốn đã chiếm trọn tình cảm của các fan.

## Sức hấp dẫn mạnh mẽ

Thỏa mãn người chơi ở cả phần chơi đơn lẫn chơi mạng, R2 đã không làm thất vọng những fan bỏ công chờ đợi. Với sức hấp dẫn mạnh mẽ của mình, game là một món ăn tinh thần không thể bỏ qua với những game thủ sở hữu máy PS3. Sẽ là bất ngờ lớn nếu cái tên R2 không xuất hiện trong danh mục đề cử game FPS xuất sắc nhất năm 2008 của các tạp chí game uy tín và giành được một vài giải thưởng.

**XUÂN QUANG**

### ƯU

- Những trận chiến nhịp độ nhanh và khốc liệt.
- Những cải tiến đáng kể trong cách chơi .
- Hỗ trợ chơi mạng mạnh mẽ.
- Đồ họa ấn tượng.

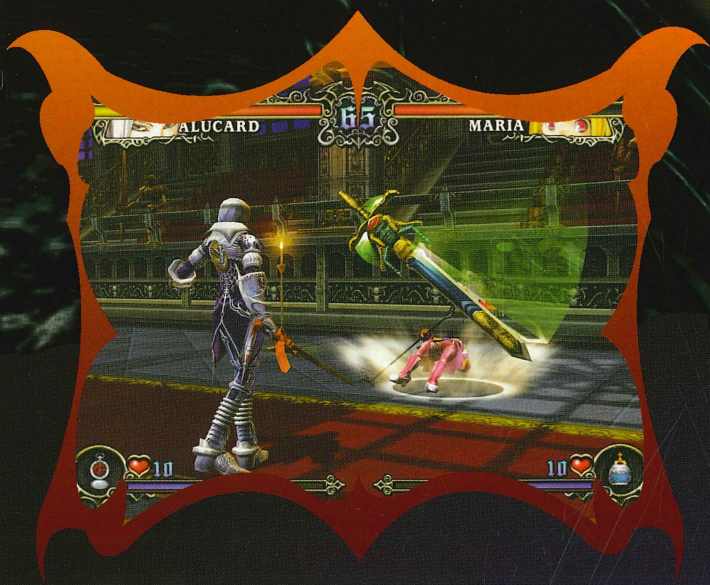
### KHUYẾT

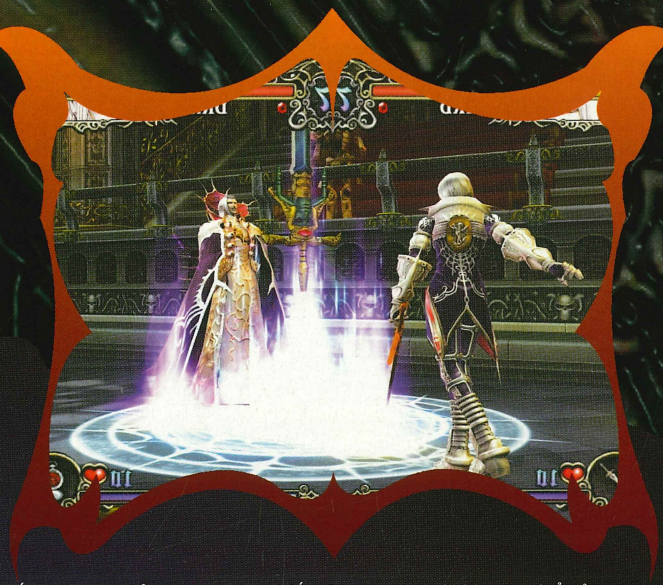
- AI của đồng đội vẫn còn yếu.
- Phần chơi đơn khá ngắn.

| CASTLEVANIA JUDGMENT | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Konami |
| PHÁT TRIỂN | Konami Digital Entertainment Co. |
| THỂ LOẠI | Song đấu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 18/11/2008 |
| ESRB | Teen |
| HỆ MÁY | Wii |

# Sự Phán Xét

*Với Castlevania Judgment, Konami mong muốn mở ra một chương mới cho dòng game giàu truyền thống này: thể loại song đấu. Liệu Castlevania Judgment có tạo được dấu ấn riêng?*



Một tựa game đơn lẻ khi thành công sẽ kéo theo sự nổi tiếng cho một vài nhân vật, nhưng một dòng game thành công thì tạo nên cả một thế giới rộng lớn các nhân vật được yêu thích. Khi ấy mong muốn tất yếu của các fan là có được một game mà tất cả các anh tài đều tham gia và do đó đã sản sinh ra thể loại song đấu "thập cẩm" mà một đại diện tiêu biểu là Super Smash Bros quá thành công của Nintendo. Học hỏi người đi trước, sêri Castlevania có bề dày truyền thống hơn 20 đầu game cũng tung ra Castlevania Judgment (CJ) dành cho máy Wii, thuộc thể loại song đấu 3-D và hội tụ nhiều nhân vật từng góp mặt trong sêri này.

## Nhiều nét mới...

Trước khi CJ ra đời, dòng game Castlevania chỉ thuộc 2 thể loại: hành động thuần túy cổ điển và hành động pha lẫn yếu tố nhập vai. Với CJ, thương hiệu Castlevania đã lấn sân sang một thể loại hoàn toàn mới là song đấu. Không chỉ khác về thể loại, CJ còn đem đến cho các fan sự mới mẻ trong phong cách đồ họa khi mời họa sĩ truyện tranh Takeshi Obata, từng nổi tiếng qua các bộ truyện Hikaru no Go và Death Note, đảm nhận khâu thiết kế nhân vật. Do đó người chơi sẽ được diện kiến những gương mặt quen thuộc nhưng lại mang diện mạo khác hẳn, mang phong cách truyện tranh Nhật Bản của Death Note hơn là trung cổ châu Âu của Castlevania. Điểm mới này có thể khó được lòng fan của Castlevania vốn quá quen với phong cách truyền thống của dòng game. Tuy nhiên phần đồ họa và các hiệu ứng ánh sáng, phép thuật và các tuyệt chiêu đẹp mắt trong game có thể làm mọi người hoàn toàn hài lòng dù chỉ xuất hiện trên chiếc máy khá khiêm tốn là Wii.

Một tính năng mới đầy hứa hẹn là việc Konami tích hợp điều khiển cảm ứng để điều khiển động tác của các nhân vật nhằm tạo cảm giác "thực" hơn trong các trận chiến. Vượt ra ngoài khuôn khổ của cách điều khiển xưa nay, tính năng điều khiển cảm ứng nhận được sự quan tâm đặc biệt của khá nhiều người. Nhất là khi trước đó đã có nhiều bài học cho thấy việc áp dụng cách điều khiển này thường gặp thất bại nhiều hơn là thành công mà điển hình là các tựa game như Red Steel hay Soulcalibur Legends.

CJ đem đến nhiều chế độ chơi cho người chơi lựa chọn bao gồm phần chơi theo cốt truyện của từng nhân vật (Story), đấu theo màn (Arcade), thử thách sống sót (Survival) và theo từng khu vực liên hoàn (Castle). Nếu như 2 phần Story và Arcade có nét tương tự thì phần chơi Castle lại khá thú vị với việc bạn sẽ mở khóa các cánh cổng nếu đạt được những điều kiện yêu cầu trong các trận đấu. Game còn hỗ trợ chế độ đấu 2 người (Versus) và đấu online thông qua dịch vụ Nintendo WiFi Connection để nhiều người thi đấu với nhau, ngoài ra còn có thể kết nối với phiên bản Castlevania: Order of

Ecclesia (NDS) để cùng mở khóa được những bí mật ở cả 2 phiên bản này Với nhiều nét mới đã được đưa vào CJ, liệu tất cả chúng có thành công và được mọi người chào đón hay không?

## ... Càng nhiều bất cập

"Với tôi, bộ điều khiển của máy Wii không thể đáp ứng được cách chơi truyền thống của dòng game Castlevania. Tôi không muốn tạo ra một game chủ yếu phô trương cách điều khiểu theo kiểu mô phỏng động tác vung vẩy giống một ngọn roi…", Koji Igarashi, cha đẻ dòng game Castlevania, đã trả lời trong một cuộc phỏng vấn cách đây 2 năm và lúc này có lẽ chính ông đang nhận ra ý kiến năm xưa của mình thật chí lý.Thao tác điều khiển trong CJ đơn giản được đảm nhận bởi WiiRemote cho các đòn tấn công và Nunchuk cho di chuyển và né tránh, đỡ đòn. Bạn có thể vung vẩy WiiRemote theo mọi hướng để thực hiện đòn tấn công cơ bản và kết hợp thêm với các nút B, C và Z để tạo thành các đòn liên hoàn. Tuy nhiên thiết bị điều khiển cảm ứng WiiRemote để lộ điểm yếu khi phải đảm đương những thao tác vừa nhanh vừa đòi hỏi độ chính xác cao đặc trưng của game song đấu. Chẳng mấy chốc bạn sẽ vừa múa may vừa bấm loạn xạ các nút trên bộ điều khiển hơn là những động tác có tính toán ra được một đòn liên hoàn hiệu quả. Có lẽ càng chơi mọi người càng thích chuyển sang các tay cầm kiểu cổ điển như Classic Controller hoặc Gamecube hơn!

Một điểm yếu khác của CJ được xếp vào loại khó lòng chấp nhận đối với một game song đấu là số lượng nhân vật vừa ít lại vừa thiếu cân bằng. Thế giới Castlevania không thiếu nhân vật nổi tiếng nhưng các nhà phát triển chỉ đưa vào game 14 "mống", trong đó có 1 nhân vật hoàn toàn mới là Aeon. Dù có những khuôn mặt quen thuộc như Dracula, Alucard, Trevor Belmont hay Maria Renard nhưng việc thiếu vắng khá nhiều nhân vật thuộc dòng họ Belmont kể cả "cậu bé vàng" Richter Belmont đã khiến cho khá nhiều fan thất vọng. Tính cân bằng cũng có vấn đề nghiêm trọng khi một số nhân vật như Simon Belmont có đòn tấn công đơn giản, mạnh và nhanh dễ dàng chiếm ưu thế trước Alucard hay Maria có đòn tấn công yếu và đòi hỏi nhiều thời gian chuẩn bị những loạt đòn liên hoàn mạnh. Điều này khiến cho game mất đi tính đa dạng khi người chơi chỉ tập trung vào một số ít dễ điều khiển mà bỏ qua những nhân vật còn lại.

Khác với phần đồ họa còn đang gây tranh cãi bởi 2 phe thiên về 2 phong cách cũ và mới phần âm thanh nhận được sự đồng thuận của nhiều người là có chất lượng khá tệ. Phần lồng tiếng khá vô hồn và các lời thoại cứng nhắc đã bóp chết cảm xúc của người chơi trong khi dòng game Castlevania luôn có truyền thống là phần âm thanh được thiết kế khá đỉnh.

## Lạ nhưng vô vị

Cố đột phá theo hướng mới trong cả thể loại game, phong cách đồ họa lẫn cách điều khiển nhưng CJ lại chưa đạt được độ hoàn thiện có thể thu hút được mọi người. Họa chăng chỉ có các fan của Castlevania mới tìm đến CJ để thử qua những cảm nhận mới mẻ về dòng game yêu thích bấy lâu của mình. Có thể so sánh CJ với một món ăn lạ nhưng vô vị nên sẽ khó lòng cầm chân được những thực khách khó tính. 5

**NGUYÊN QUÂN**

### ƯU

- Nhiều chế độ chơi.
- Hỗ trợ chơi online.

### KHUYẾT

- Nhân vật ít và thiếu cân bằng.
- Điều khiển cảm ứng còn chưa nhạy.

## MẸO CHƠI GAME

- Hai phiên bản Castlevania Judgment (Wii) và Castlevania: Order of Ecclesia (NDS) có thể kết nối với nhau để mở khóa những bí mật của cả 2. Ở CooE, người chơi sẽ mở khóa được các khu vực và vật phẩm ẩn: Course 1,2,3 , Increased Level Cap, Practice Mode, Queen of Hearts, Record, Royal Crown, Wireless Race. Còn với CJ, người chơi sẽ mở khóa được Shanoa's Story, Aeon (Alternate) và Shanoa (Alternate).
- Hoàn thành phần chơi Story với nhân vật Dracula, bạn mở khóa được phần chơi True Story. Ở phần chơi này, hình nền của các nhân vật sẽ khác đi và bạn có thêm một trận đấu thứ hai với Aeon; một trận đấu với con trùm cuối Time Reaper.

# TỨ ĐẠI THẦN KHÍ - VŨ KHÍ CỦA CÁC VỊ THẦN

*Vũ khí trong game không chỉ là vật phẩm quý giá mà nó còn thể hiện được sức mạnh, đẳng cấp người chơi trong giới giang hồ. Tứ đại thần khí trong phiên bản Tiên Lữ Kỳ Duyên trò chơi Thiên Long Bát Bộ là một trong những vật phẩm như vậy.*

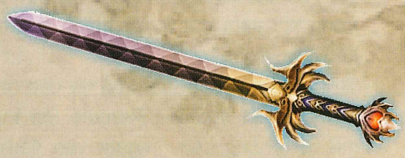
## Tứ đại thần khí là gì?

Tứ đại thần khí là những vũ khí quý hiếm không phải người chơi nào cũng có thể sở hữu được nó. Theo truyền thuyết các vũ khí này thuộc các vị thần. Trong giang hồ ai muốn có những nó, người chơi phải hoàn thành những nhiệm vụ đặc biệt mới có thể có được. Khi sở hữu một trong 4 vũ khí này nó có thể đại diện cho Võ công, Tài phú, Quyền lực, Danh vọng, Thân phận trong giới giang hồ…

**Dung Kim Lạc Nhật Đao:** Khi đánh vào đối thủ có tỷ lệ ra 1 đòn cực mạnh : Gây sát thương, Gia tăng ngoại công - công kích cho bản thân, giảm phòng thủ ngoại công của đối phương.

**Bích Hải Ngân Đào Hoàn:** Khi đánh vào đối thủ có tỷ lệ ra 1 đòn tuyệt diệu : Gây sát thương, Gia tăng hội công cho bản thân, giảm phòng thủ hội công của đối phương .

**Thu Thuỷ Vô Ngân Kiếm:** Khi đánh vào đối thủ có tỷ lệ ra 1 đòn Hủy lực : Gây sát thương, gia tăng Nội công công kích cho bản thân, giảm phòng thủ Nội công của đối phương.



**Vạn Hác Tùng Phong Phiến:** Khi đánh vào đối thủ có tỷ lệ ra 1 đòn Tinh diệu : Gây sát thương, gia tăng Thân pháp, giảm đi Né tránh của đối phương

## Làm sao để sở hữu một trong Tứ đại thần khí?

Cấu tạo thần khí, không chỉ cần đến 2 nguyên liệu chính như *Tàn khuyết Thần Tiết* và *Thần Tiết Liên Nhung* mà còn cần thêm *Tân mãng thần phù* và *Mô hình thần khí* nữa. Người chơi không có thần khí hoặc muốn tạo một loại thần khí cho bản thân mình thì đến gặp Âu Trị Tử tại thành Tô Châu (địa điểm trong game) có thể nhận được nhiệm vụ **Huyết Dục Thần Binh**. Sau khi hoàn thành xong nhiệm vụ này có thể nhận được nguyên liệu chính cần thiết dùng để cấu tạo ra thần khí *Tàn khuyết thần tiết* hoặc *Mô hình Thần khí*

**Bước thứ nhất:** Làm nhiệm vụ, được nguyên liệu

• *Nhiệm vụ Huyết Dục Thần Binh*

*Điều kiện nhận được nhiệm vụ: Người chơi phải đạt đẳng cấp >=40, đem 1 loại vũ khí nào đó đến gặp Âu Trị Tử ở Thành Tô Châu. Đẳng cấp của vũ khí đó bắt buộc không thấp hơn cấp 40, và cũng không vượt quá đẳng cấp của người chơi. Nội, ngoại công tư chất bắt buộc phải là hoàn mỹ. Sau khi giao vũ khí, có thể nhận được nhiệm vụ "Huyết Dục Thần Binh". Cần chú ý là đẳng cấp của vũ khí

lúc giao sẽ tương đồng với đẳng cấp hiện tại.

*Loại hình nhiệm vụ:

Đánh quái, có thể tiếp nhận tuần hoàn

*Nội dung nhiệm vụ:

Người chơi cần giết chết những con quái chênh lệch 10 cấp với bản thân mới có thể gia tăng ước tín số lượng giết quái, sau khi giết đến con số >= 5000, mới có thể đến gặp Âu Tri Tử ở Thành Tô Châu giao nhiệm vụ.

*Phần thưởng nhiệm vụ:

Người chơi có thể lựa chọn 1 trong 2 phần thưởng phía dưới:

Phần thưởng thứ 1: Căn cứ theo vũ khí của người chơi lúc tiếp nhận nhiệm vụ phần thưởng sẽ tương ứng với nguyên liệu chính của thần khí Tàn Khuyết thần tiết. Thuộc tính của vật phẩm này đồng thời sẽ ghi nhớ lại độ hoàn chỉnh, ban đầu sẽ là 0%; sau khi độ hoàn chỉnh đạt đến 100%. Tàn khuyết thần tiết sẽ chuyển đổi san chế độ thứ 2 tức là Thần tiết liên nhung.

Phần thưởng 2: Người chơi có thể từ 4 loại phối phương lựa chọn ra 1 cái:

-Mô hình Dung kim lạc nhật

-Mô hình Bích hải ngân đào

-Mô hình Thu thuỷ vô ngân

-Mô hình Vạn hác tùng phong

**Bước thứ 2:** Nhận được Thần Phù, phục hồi lại Thần tiết phế thải

Mở Âm Kim Bảo Sương, khiêu chiến Boss Cổ mộ và Thương sơn, quyết chiến Mộ Dung Phục tại Map Phụ bản Yến Tử Ổ, đều có thể nhận được Thần Phù.

Tân mãng thần phù có thể dùng để phục hồi lại Tàn khuyết thần tiết, sau khi trong quá trình phục hồi lại độ hoàn chỉnh đạt đến 100%, có thể nhận được *Thần Tiết Liên Nhung*. Thần phù và nguyên liệu thần, phân thành 6 đẳng cấp, mỗi cấp bậc của thần phù có thể làm cho *Tàn khuyết thần tiết* đồng đẳng cấp phục hồi lại *Thần Tiết Liên Nhung* có đẳng cấp tương đồng.

**Bước thứ 3:** Cấu tạo thần khí

Sau khi học được kỹ năng cấu tạo đẳng cấp 1, có thể ấn chuột phải vào *Mô hình Thần khí* để học, sau đó sử dụng *Liên nhung thần tiết* cấu tạo thành những loại thần khí đối ứng với mô hình cấu tạo. *Mô hình thần khí* gồm có *Dung kim lạc nhật, Bích hải ngân đào, Thu thuỷ vô ngân, Vạn hác tùng phong.*

Thần khí trị luyện

Tứ đại thần khí là một trong những đặc điểm nổi bật trong phiên bản mới Tiên Lữ Kỳ Duyên. Khi sở hữu vật phẩm này người chơi sẽ cảm nhận được nét đẹp, sức mạnh, sự uy phong của thế giới rộng lớn trong game Thiên Long Bát Bộ. Âm hưởng anh hùng ca hay cảm giác phiêu lưu giữa giang hồ cực lạc bên 1 trong 4 tứ đại thần khí ắt hẳn sẽ mang đến cho người chơi một cảm giác mới lạ đầy thu hút.

**Gia Trần**

# Wii Music™

## NÀO CÙNG CHƠI NHẠC

Dù không phải là mới mẻ nhưng trào lưu chơi game âm nhạc mới thực sự bùng nổ kể từ khi có sự thành công không thể tưởng tượng của loạt game Guitar Hero cùng đối thủ Rock Band. Hàng loạt hãng game nhảy vào thị trường kinh phí thấp nhưng doanh thu lại rất béo bở này như Disney với Ultimate Band hay Konami với Rock Revolution. Trong khi đó, một trong 3 nhà sản xuất console là Nintendo cũng không chịu kém cạnh khi tung ra sản phẩm đặc trưng cho phong cách "casual" của mình. Đó là Wii Music dành cho hệ máy Wii.

### CHƠI NHẠC CHỈ VỚI WII REMOTE VÀ NUNCHUK

Cũng như 3 game trước, Wii Music là một game hoàn toàn không có cốt truyện. Công việc bạn phải làm trong game là lựa chọn loại nhạc cụ muốn chơi, chọn bài hát và rồi thỏa sức biểu diễn cùng ban nhạc. Không dùng bất cứ cần điều khiển đặc thù nào kèm theo, việc mô phỏng các loại nhạc cụ trong Wii Music hoàn toàn phụ thuộc vào 2 tay cầm Wii Remote và Nunchuk. Chỉ dựa vào duy nhất tính năng cảm ứng và số lượng nút hạn chế trên 2 tay cầm, nên các thao tác chơi nhạc trong game rất đơn giản. Wii Music hỗ trợ 4 loại thao tác điều khiển, tương ứng với 4 kiểu chơi nhạc cụ thông dụng:

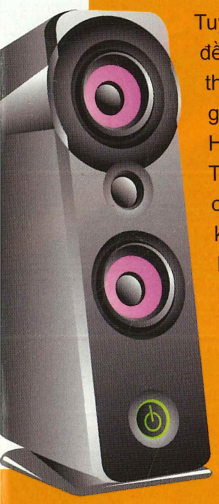
- Kiểu thứ nhất là chơi guitar và nhạc cụ dây: bạn cầm Nunchuk đưa sang bên hông, còn tay cầm Wii Remote thì hất lên hất xuống như đang gảy dây đàn, kèm theo bấm các nút C và Z trên Nunchuk để thể hiện các nốt khác nhau, hay kéo cần Analog để làm méo tiếng.
- Cũng tư thế đó, thay vì hất tay, bạn cầm Wii Remote kéo lên kéo xuống trên vai, trong khi bấm nút B, sẽ thành thao tác kéo đàn violon.
- Thao tác thứ 3 là thổi kèn và các nhạc cụ hơi. Bạn đưa Wii Remote lên trước miệng (không cần... ngậm vào đâu) là game lập tức hiểu bạn đang muốn thổi kèn. Bấm thêm hai nút 1, 2 sẽ giúp thay đổi nốt nhạc và tùy theo cao độ bạn cầm Remote mà nhân vật trong game sẽ thổi kèn to hay nhỏ.
- Thao tác thứ 4, dễ thực hiện nhất khi bạn chỉ cầm 2 tay cầm gõ lia lịa trong không trung. Bạn biết đây là thao tác gì rồi chứ? Vâng, chính là phần chơi trống và các nhạc cụ thuộc bộ gõ. Khi "gõ" trống, các nút A, B, C, Z trên 2 tay cầm cũng giúp gõ các loại trống khác nhau. Đặc biệt,

| WII MUSIC | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Nintendo |
| PHÁT TRIỂN | Nintendo |
| THỂ LOẠI | Âm nhạc |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 20/10/2008 |
| ESRB | Everyone |

nếu bạn có thêm tấm ván Wii Balance Board của bộ game Wii Fit, có thể dùng nó để giả lập thêm phần chơi trống Bass qua thao tác đạp Pedal.

## 2 CẦN ĐIỀU KHIỂN GIẢ LẬP... 66 LOẠI NHẠC CỤ

Với những thao tác đơn giản và không chuyên biệt như vậy nên Wii Music hỗ trợ rất nhiều loại nhạc cụ cho bạn lựa chọn. Do vậy, bạn đừng "choáng" khi biết game có đến... 66 loại nhạc cụ để thoải mái chọn. Tuy nhiều như vậy, nhưng chúng đều có lối chơi nằm trong 4 loại thao tác bên trên như các loại guitar thùng, guitar điện, guitar Hawaii (Ukulele), bass, Banjo... Theo kiểu kéo dây là violon, cello... Theo kiểu thổi là đủ thứ kèn Trumpet, Clarinet, Saxo, Harmonica, sáo... Còn theo kiểu gõ, lắc là đủ loại trống cho từng thể loại nhạc như Rock, Jazz, Ballad, Reggae, các loại lục lạc Maracas, Tambourine...



Ưu điểm hỗ trợ nhiều loại nhạc cụ đã giúp game thực sự sôi động và hấp dẫn, nhưng ngược lại, lối điều khiển quá đơn giản như vậy khiến chúng ta không có được cảm giác mô phỏng như chơi các loại nhạc cụ thực sự. Các game thủ nhỏ tuổi sẽ cảm thấy Wii Music rất phù hợp và dễ chơi, nhưng các game thủ lớn hơn, có thể hơi thất vọng do phong cách "con nít", càng chơi lâu càng có cảm giác đơn điệu và đi vào lối mòn.

## BIỂU DIỄN VỚI JAM, THƯ GIÃN VỚI GAMES

Phần chơi chính của game được gọi là Jam. Trong phần này, bạn có thể chơi thử các loại nhạc cụ hiện có. Mục Quick Jam lựa chọn nhanh một bài hát bất kỳ để chơi cùng ban nhạc, còn mục Custom Jam cho phép tự chọn bài hát và sân khấu khi chơi. Custom Jam có một tính năng khá hay gọi là "Overdub". Phần này cho phép bạn chơi lại nhiều lần bản nhạc đã chơi, mỗi lần lại chọn một nhạc cụ rồi ghép lại, tạo nên một bản nhạc "độc nhất vô nhị". Sau khi hoàn thành tác phẩm, game còn cho phép lưu lại như một đĩa đơn video clip, kèm theo tính năng thiết kế, trang trí bìa khá hấp dẫn.

Bên cạnh phần chơi Jam, Wii Music còn phần chơi Games gồm những trò chơi nho nhỏ để thư giãn, tương tự như 3 game Wii Sports, Wii Play và Wii Fit trước đó. Đầu tiên là Mii Maestro, trong đó bạn đóng vai trò là nhạc trưởng dàn nhạc thính phòng, dùng chiếc Wii Remote như gậy điều khiển, vung vẩy liên tục để ban nhạc chơi bản nhạc đã chọn. Tùy theo tốc độ bạn vung tay nhanh hay chậm mà bản nhạc đó cũng thay đổi tiết tấu tương ứng. Mục thứ hai là Handbell Harmony, trong đó bạn là thành viên của một ban nhạc chuông 4 người, mỗi người cầm 2 quả chuông màu và lần lượt lắc theo các nốt nhạc tương ứng trên màn hình. Mục thứ ba là Pitch Perfect, gồm những bài thử thách nho nhỏ, chủ yếu kiểm tra tài phân biệt các loại tông âm thanh cao thấp khác nhau của người chơi. Dù khá hấp dẫn, nhưng chỉ với vỏn vẹn 3 mục chơi như vậy, không chóng thì chầy cũng gây nhàm chán, không giữ chân người chơi được lâu.

## KHO NHẠC KHÔNG NHIỀU NHƯNG KHÁ ĐA DẠNG

"Linh hồn" của một game âm nhạc như Wii Music không gì khác ngoài danh sách bài hát. Do game chỉ hỗ trợ phần chơi các nhạc cụ nên hoàn toàn không có các bài hát có lời - tất cả chỉ là nhạc hòa tấu. Do đối tượng chính vẫn là các game thủ nhỏ tuổi, nên trong tổng số 52 bài hát, chiếm đa số là 23 ca khúc dân ca các nước Mỹ, Nga, Pháp, Đức, Nhật. Trong số đó có lẽ không ai là không biết đến "Twinkle Twinle Little Star" hay "Do Re Mi" đã quá quen thuộc. 9 bản nhạc cổ điển nổi tiếng như "Carmen" của Bizet, "Giao hưởng 4 mùa" của Vivaldi hay "Hồ thiên nga" của Tchaikovski. Wii Music còn có thêm 13 ca khúc của các nghệ sĩ nổi tiếng như John Lennon, Madonna, The Jackson 5, The Police hay Wham! Đặc biệt, Nintendo cũng không quên "tự lăng xê" khi đưa vào game 7 bản nhạc nền game quen thuộc như nhạc nền của Super Mario Bros., The Legend of Zelda hay Animal Crossing.

Mặc dù chưa thể sánh được về độ mô phỏng giống thật và "chuyên nghiệp" như những Rock Band hay Guitar Hero, nhưng cũng khó có thể nói Wii Music không hấp dẫn bằng hai "tượng đài" kia khi game hướng đến những đối tượng hoàn toàn khác. Sự đơn giản đến không ngờ của game luôn là thế mạnh khi Wii Music, mặc dù có thể sẽ không tạo được nhiều ấn tượng với các game thủ sành nhạc nhưng sẽ luôn là hấp lực lớn đối với các game thủ nhỏ tuổi và những người cần một tựa game vui tươi, nhẹ nhàng và đơn giản để làm thú vui giải trí dịp cuối tuần.

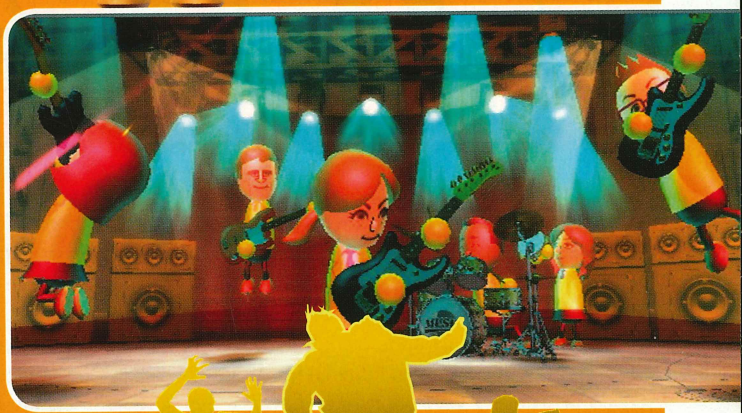
**MAI LONG**

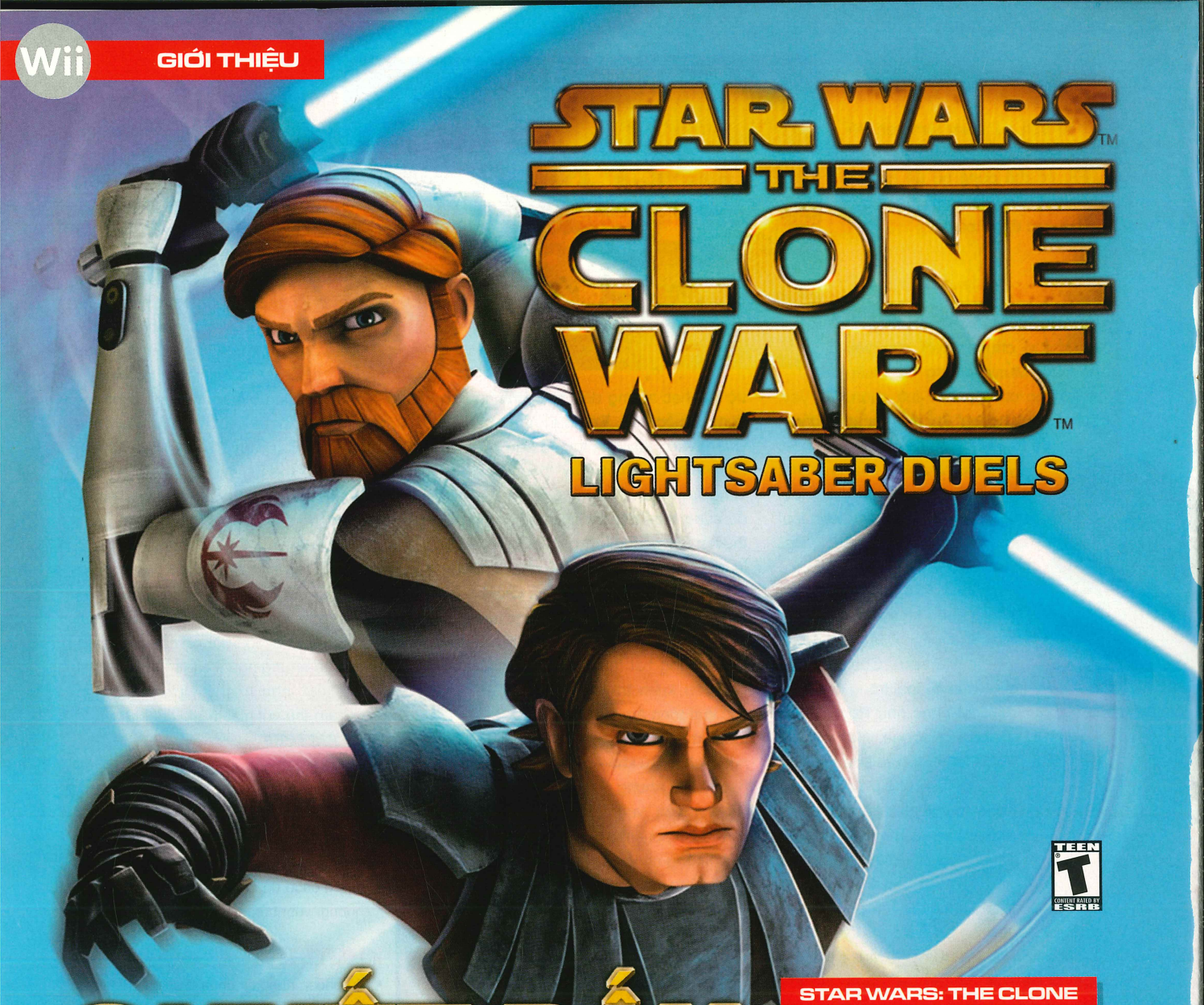
### ƯU

- Bộ sưu tập nhạc cụ cực kỳ phong phú.
- Mô phỏng chơi nhạc rất đơn giản.
- Phong cách đồ họa và âm nhạc dễ thương, vui nhộn.

### KHUYẾT

- Mô phỏng nhạc cụ chưa thực sự chi tiết.
- Các trò chơi nhỏ trong phần Games quá ít.





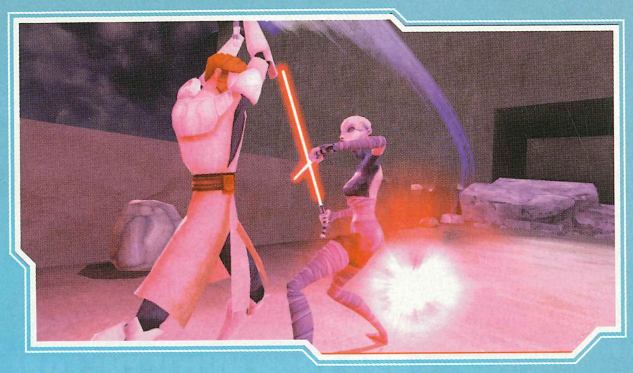

# QUYẾT ĐẤU GƯƠM ÁNH SÁNG

| STAR WARS: THE CLONE WARS LIGHTSABER DUELS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | LucasArts |
| PHÁT TRIỂN | Krome Studios |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 11/11/2008 |
| ESRB | Teen |

Từ khi chiếc máy Wii cùng với bộ điều khiển cảm ứng độc đáo của mình ra đời, các fan của Star Wars đã bắt đầu nung nấu ước mơ được múa thanh gươm ánh sáng Lightsaber chiến đấu như các hiệp sĩ Jedi thần tượng của mình. Liệu đó có là giấc mơ viển vông hay không? Câu trả lời là "hoàn toàn không" khi sự kết hợp giữa Lucas Arts và Krome Studios đã cho ra đời Star Wars: The Clone Wars – Lightsaber Duels (SWLD), tựa game biến giấc mơ của fan Star Wars thành sự thật.

Lấy mốc thời gian đặt giữa chương II (Attack of the Clone) và III (Revenge of the Sith) theo biên niên sử Star Wars, trong SWLD người chơi sẽ theo chân chàng hiệp sĩ Jedi trẻ tuổi Anakin Skywalker cùng môn đệ mới Ahsoka Tano và sư phụ Obi-Wan Kenobi hộ tống con trai của ông trùm Jabba the Hutt trở về nhà. Các nhân vật người Sith đối địch là Count Dooku, General Grievous và Asajj Ventress không bỏ qua cơ hội tốt này để tấn công họ. Hai thế lực thiện – ác sẽ đối đầu qua các trận so gươm vô cùng ác liệt.

SWLD hướng tới mục tiêu xây dựng một game hành động có yếu tố chủ đạo là mô phỏng các trận đấu tay đôi sử dụng gươm Lightsaber và Thần Lực (Force) thông qua bộ điều khiển cảm ứng của máy Wii. Kết hợp với việc sử dụng các nhân vật nổi tiếng thuộc thương hiệu Star



Wars, SWLD hoàn toàn hội đủ những yếu tố cần thiết, hứa hẹn trở thành tựa game "hit".

Không để bạn phải mất nhiều thời gian, SWLD nhanh chóng đưa người chơi nhập cuộc sau màn hướng dẫn nhanh gọn. Chỉ cần tập luyện chút ít là bạn đã có thể thực hiện các đòn chém ngang, dọc, đòn đâm, thủ, phản đòn và cả các tuyệt chiêu kết hợp với Thần Lực. Sau đó bạn hoàn toàn đủ sức tung hoành mà không hề ngán ngại một đối thủ nào.

Tuy nhiên, càng chơi lâu SWLD càng lộ rõ những điểm yếu đằng sau lớp vỏ hào nhoáng của mình. Game khá ngắn và chỉ có tất cả 10 nhân vật để bạn mở khóa, trong số đó đáng tiếc lại thiếu nhân vật được yêu thích nhất là Master Yoda. Tuyệt chiêu của các nhân vật ít và khá đơn giản; các trận đánh lặp lại khá nhiều, đôi khi có những đối thủ mà bạn phải dụng độ đến phát ngán đã làm mất đi sức hấp dẫn của game.

Tiêu chí quan trọng nhất "biến Wii Remote thành gươm ánh sáng Lightsaber" mà game hứa hẹn lại gây thất vọng nhiều nhất. Độ nhạy của bộ điều khiển cảm ứng không đủ để mô phỏng chính xác động tác của người chơi nên thường xuyên diễn ra cảnh người "múa" một đằng máy lại "đánh" một nẻo. Kết quả cuối cùng người chơi thu được không phải là những trận đánh hào hứng mà chỉ là cảm giác mỏi tay và chán ngán do vung vẩy "quá trời" mà hiệu quả lại không như mong muốn.

Ngược lại phần hình, âm của SWLD là điểm rất đáng tuyên dương. Hình ảnh được thiết kế theo lối hoạt họa khá đẹp mắt và phù hợp với sức mạnh của Wii. Các hiệu ứng cháy nổ được thực hiện khá tốt. Phần âm thanh cũng được đầu tư chu đáo với phần lồng tiếng chuẩn, các hiệu ứng âm thanh nhất là tiếng gươm múa vun vút có thể làm người chơi tạm hài lòng.

**ƯU**

- Hình, âm khá tốt.

**KHUYẾT**

- Điều khiển cảm ứng chưa thật sự tốt.
- Ít nhân vật và đòn đánh đơn giản.
- Các trận đấu lặp lại.

Sở hữu ý tưởng hấp dẫn và được hậu thuẫn bởi thương hiệu lớn, lẽ ra SWLD có thể đã rất thành công nhưng tiếc thay lại không khai thác hết tiềm năng! Một lần nữa mọi người lại thấy rõ giữa ý tưởng và việc hiện thực nó là cả một khoảng cách lớn. "Một cánh én không thể làm nên mùa xuân" - phần hình âm không thể cứu vãn nổi những yếu kém trong cách chơi nên SWLD chỉ dừng ở mức game trung bình mà thôi.

**HỒNG PHÚC**

# THỰC THI CÔNG LÝ

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Nắm chắc thắng lợi cả năm nay nên mùa bão game 2008, đầu game độc quyền cho Wii ít hẳn khi so với PS3 lẫn Xbox 360 và không xôm tụ bằng mọi năm. Vì vậy, sự xuất hiện khá đột ngột của Disaster Day of Crisis (DDoC) ngay lập tức thu hút được khá nhiều sự chú ý. Điều này cũng không quá khó hiểu khi trước giờ phát hành, trò chơi đã được quảng bá và giới thiệu tại 2 kỳ hội chợ có tiếng E3 2006 & E3 2007. Mặt khác, đây cũng là số ít trò chơi theo phong cách hành động pha yếu tố mô phỏng hiếm thấy ở hệ máy Wii nói riêng và làng game nói chung. Ngoài ra, đảm nhận phát triển trò chơi chính là Monolith Software, hãng phát triển khá "thơm danh" từng thực hiện khá nhiều loạt game nổi tiếng như Baten Kaitos (Game Cube) và Xenosaga (PS2 & NDS).

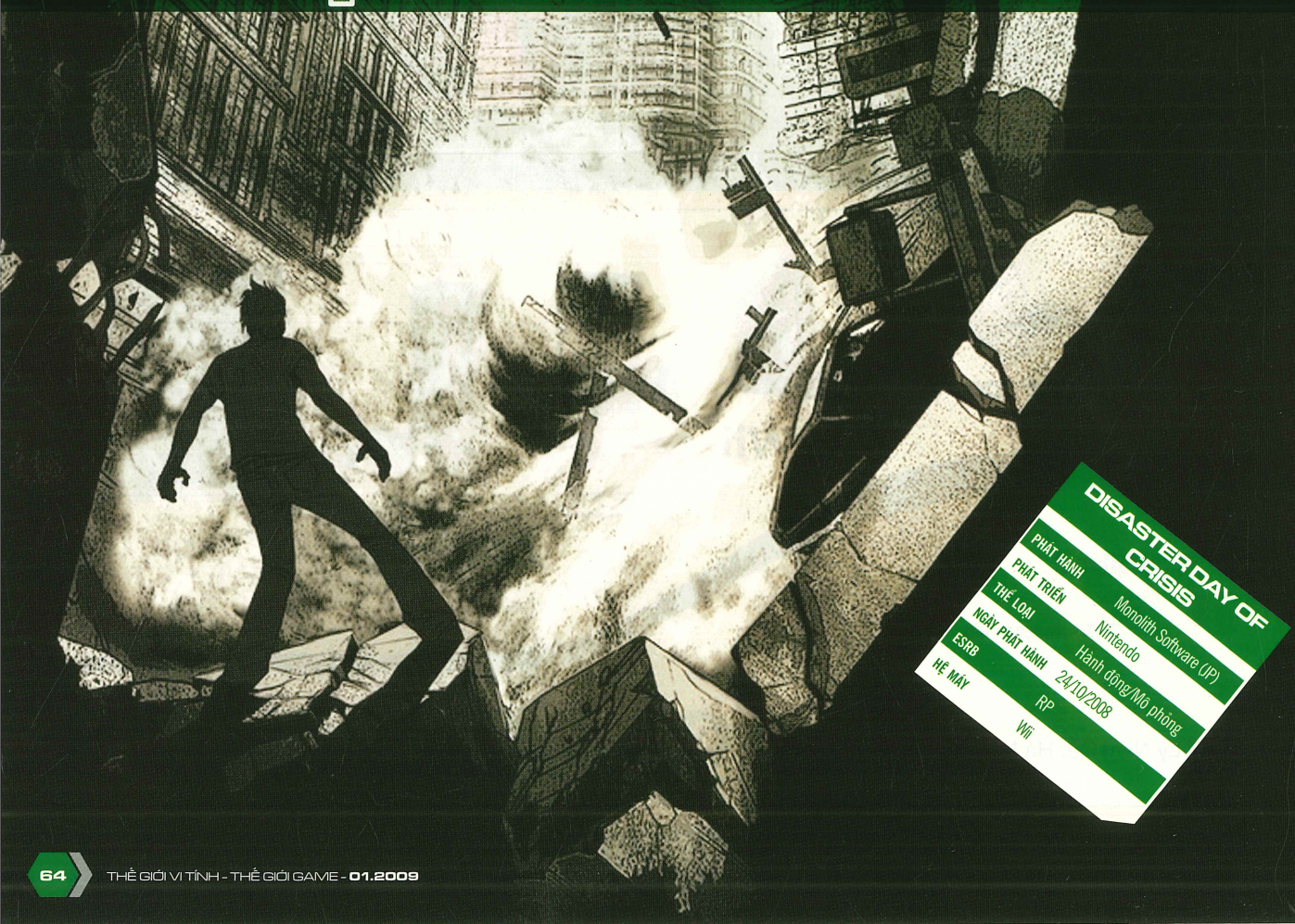
## BỐI CẢNH

Cốt truyện của DDoC xoay quanh nhân vật Raymond Bryce (Ray), nhân viên của tổ chức International Rescue Team, chuyên thực hiện các nhiệm vụ cứu hộ khẩn cấp khắp thế giới. Trong một lần thực thi nhiệm vụ tại núi lửa Mt Aguilas, đội cứu hộ của anh gặp nạn khi ngọn núi lửa đột ngột phun trào. Để không vướng bận và bảo vệ mạng sống cho Ray, Steve Hewitt - đồng nghiệp và bạn thân nhất của Ray đã quyết định hy sinh. Canh cánh trong lòng mặc cảm mình là người gián tiếp cướp đi mạng sống của bạn, Ray quyết định ra khỏi ngành và chuyển về công tác tại Blue City Crisis Management Division...

Tình cờ Ray nhận được tin báo tổ chức khủng bố có tên SURGE đang lập kế hoạch đánh cắp vũ khí hạt nhân tại trung tâm nghiên cứu hạt nhân của Blue City. Ngoài ra, nhóm này cũng đang giam giữ hai con tin và một trong số đó là Lisa Hewitt, em gái của Steve. Bất chấp nguy hiểm, cựu nhân viên cứu hộ năm nào quyết định đơn thương độc mã phá vỡ kế hoạch nguy hiểm của SURGE đồng thời giải cứu Lisa.

## PHA TRỘN NHIỀU THỂ LOẠI

Ngoài thanh sức khỏe (HP) thường thấy ở các game hành động, nhân vật chính Ray còn có thêm một biểu kế để đo sức chịu đựng (Stamina). Mỗi khi di chuyển hoặc hành động thanh biểu kế này sẽ từ từ giảm dần và có thể ảnh hưởng đến tính mạng của Ray. Chính vì vậy, người chơi phải thường xuyên lục lọi các vật phẩm tăng sức khỏe, sức chịu đựng được bố trí rải rác trên đường đi trong các thùng gỗ, thùng phuy (chi tiết hơi vô lý của game) hay thậm chí là cả



| DISASTER DAY OF CRISIS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Nintendo |
| PHÁT TRIỂN | Monolith Software (JP) |
| THỂ LOẠI | Hành động/Mô phỏng |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 24/10/2008 |
| ESRB | RP |
| HỆ MÁY | Wii |

thùng... rác để nạp lại cho nhân vật. Mặt khác, do lấy bối cảnh là thành phố trong cơn địa chấn nên ngoài việc đối phó với tổ chức SURGE, khó khăn khác mà Ray buộc phải đối mặt trong suốt chuyến phiêu lưu chính là các thảm họa thiên nhiên luôn rình rập. Vì vậy, khi di chuyển qua những toà nhà bị bốc cháy hay khu vực nhiều khói, bạn phải giúp Ray thở sâu (thao tác qua Nunchuk) hoặc dập lửa trên người (lắc lư Wii Remote lẫn Nunchuk) để có thể sinh tồn.

Không chỉ tự bảo vệ mình, người chơi còn có thể cùng Ray thực hiện công việc cứu hộ cho những người dân vô tội gặp nạn. Ví dụ, phản xạ Wii Remote thật đúng lúc để kéo một cụ già đang cheo leo trước đáy vực sâu; sử dụng Wii Remote kết hợp với Nunchuk để rửa vết thương và băng bó cho một em bé đang nằm thoi thóp hay chỉ đơn giản là cung cấp thức ăn cho một người bị đói lả nằm bên đường... Chính khả năng tương tác và vận dụng khá tài tình các chức năng của bộ điều khiển Wii vừa kể trên đã khiến cách chơi của DDoC sống động và hấp dẫn khó tả. Đây cũng là những bài học đậm tính nhân văn mà các nhà phát triển game gửi gắm tới các game thủ.

Để tưởng thưởng cho người chơi sau những "cử chỉ đẹp" trên, game sẽ tặng một lượng điểm SP (Survival Point) tương tự như điểm kinh nghiệm trong các game

# DISASTER
## DAY OF CRISIS™

nhập vai. Ngoài việc cải thiện thanh sức khỏe và sức chịu đựng, lượng điểm này còn giúp mở khóa vũ khí cũng như nhiều chỉ số quan trọng khác cho Ray để anh có thể thực hiện những nhiệm vụ sau (ngày càng khó khăn) dễ dàng và thuận tiện hơn.

Tất nhiên ngoài việc cứu người và sống sót qua thảm họa, nhiệm vụ chính của Ray vẫn là đối đầu với người của tổ chức SURGE để giải cứu cho Lisa. Điều thú vị là khi bước vào những cuộc chạm trán với các thành viên của SURGE, diễn biến của game sẽ giống hệt những game bắn hồng tâm như Time Crisis, Virtua Cop, The House of the Dead trước đây. Ngoài việc hạ gục đối phương, người chơi có thể tận dụng các thùng chứa dầu, hoặc zoom vào những điểm yếu trên cơ thể đối phương hay thông qua những gợi ý của máy để kết thúc trận đấu sớm hơn. Cũng tương tự việc cứu hộ, những pha hành động này sẽ cung cấp lượng điểm SP tuỳ thuộc vào số combo (số lần bắn trúng liên tiếp mục tiêu), head shot mà bạn thực hiện được.

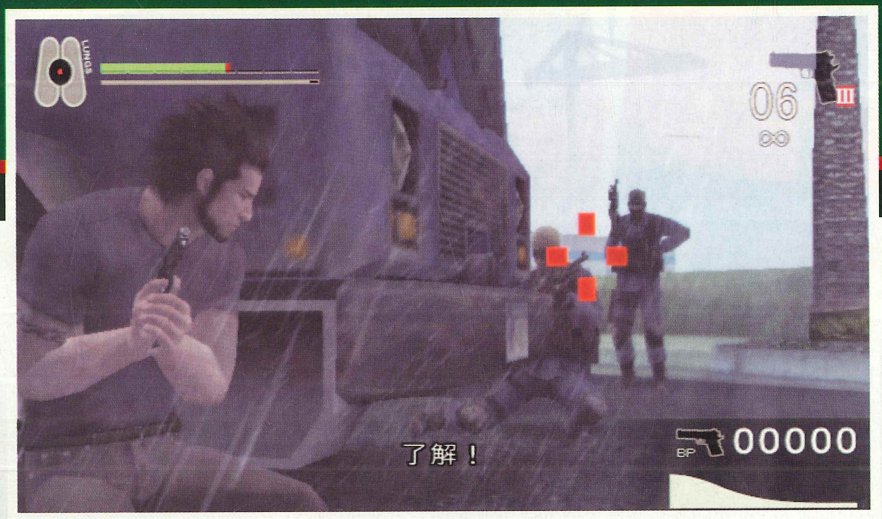
Xuyên suốt chuyến phiêu lưu, ngoài việc cuốc bộ cùng Ray, bạn còn có cơ hội trải nghiệm cảm giác lái "xế hộp" cùng anh chàng này để chạy trốn sự truy đuổi của lực lượng SURGE và các thảm họa thiên nhiên. Tuy nhiên, ngoại trừ thao tác điều khiển bằng Wi Remote khá thú vị, nhìn chung những pha rượt đuổi này có tiết tấu khá chậm và còn đơn điệu nên chưa tạo được cảm giác thật "đã" cho người chơi.

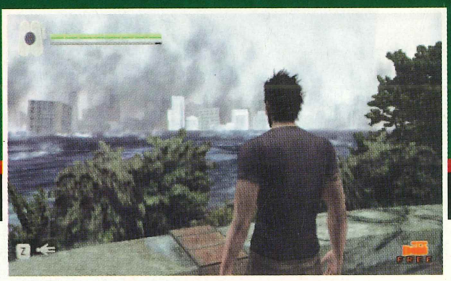
## NGHE NHÌN VỪA ĐỦ

Đồ bộ trên Wii, console có kết cấu phần cứng còn nhiều hạn chế nên chất lượng đồ họa của DDoC không thể so sánh với những game đình đám khác. Diễn hoạt của nhân vật được thể hiện tốt tuy nhiên phục trang và đặc biệt là cảnh nền khá đơn điệu. Bù lại cách sử dụng tông màu xám lại tỏ ra phù hợp với không khí khá ảm đạm của game. Chất lượng lồng tiếng đạt yêu cầu nhờ diễn tả sắc thái, nội tâm nhân vật khá "tròn trịa" nhưng hiệu ứng âm thanh mô phỏng và nhạc nền lại quá mờ nhạt.

DDoC không phải là tựa game quá xuất sắc như kỳ vọng của nhiều người, nhưng nhờ kịch bản hay và việc vận dụng khá ổn các chức năng Wii Remote lẫn Nunchuk để người chơi tương tác vào game thật hơn nên trò chơi này sẽ khỏa lấp được phần nào thời gian rảnh cho các game thủ sở hữu Wii.

**THÀNH NHÂN**



## ƯU

- Cốt truyện hay.
- Cách chơi mô phỏng khá độc đáo.

## KHUYẾT

- Nhạc nền và âm thanh mô phỏng quá mờ nhạt.
- Cảnh nền thiếu chi tiết và đơn điệu.

# Nhím xanh tấn công

**ƯU**

- Các đoạn phim được thiết kế công phu và bắt mắt.
- Các màn chơi trong hình dạng thường của Sonic được thiết kế khá tốt.
- Âm lồng tiếng và nhạc nền thể hiện tốt.

**KHUYẾT**

- Các màn chơi trong hình dạng Werehog lặp lại nhiều và quá đơn giản.
- Thời gian nạp game hơi chậm.

Bất chấp phong độ thất thường của chàng Nhím Xanh trong nhiều bản game gần đây, cả SEGA lẫn Sonic Team đều hoan hỉ công bố tựa game mới nhất về anh chàng "Sonic" - Sonic Unleashed (SU) vào trung tuần tháng 11 qua không ngoài mục đích tiếp tục khai thác thương hiệu béo bở này.

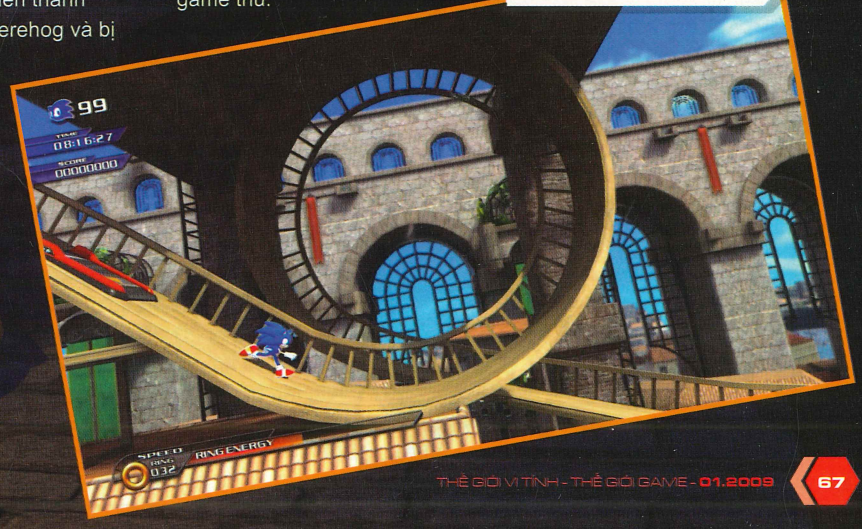
Doctor Eggman - người không đội trời chung với chàng Nhím Xanh Sonic vừa chế tạo được một loại súng ánh sáng đặc biệt có khả năng kích hoạt các năng lượng của Chaos Emeralds và sử dụng nó để mở khóa cho quái vật khổng lồ Dark Gaia với tham vọng dựa vào đây để lập kế hoạch thống trị thế giới. Tham vọng này ngay lập tức bị Sonic phát giác và chống trả quyết liệt. Tuy nhiên trong một lần chạm trán, Sonic bị Doctor Eggman cho sập bẫy. Bị súng ánh sáng do tên giáo sư quái gở này chiếu vào người, Sonic ngay lập tức biến thành Werehog và bị rơi xuống một vùng đất lạ. Anh tình cờ gặp được Chip, mà thực sự là Light Gaia - khắc tinh của Dark Gaia. Cùng người bạn đồng hành này, Sonic quyết định lên kế hoạch chống lại Dark Gaia và kẻ đứng sau - Doctor Eggman để đem lại hòa bình cho thế giới...

Do tồn tại cùng lúc hai nhân dạng (ban đêm Sonic sẽ biến thành Werehog) nên cách chơi của SU có đôi chút khác biệt so với các bản game trước. Vào ban ngày, khi trong hình dạng bình thường, phong cách game sẽ vẫn mang tiết tấu nhanh, dồn dập đặc trưng, đòi hỏi người chơi xử lý tình huống nhanh và khéo léo.Tuy nhiên, về đêm, khi hóa thành người sói, nhịp game sẽ nặng tính hành động hơn. Lúc này nhiệm vụ chủ yếu của người chơi là dùng sức mạnh trong hình dạng mới của Sonic để càn quét quân đối phương. Thay đổi luân phiên này giúp người chơi đỡ nhàm chán hơn khi thưởng thức. Tuy nhiên, do chưa cân bằng tốt về thiết kế cũng như số lượng giữa các màn chơi (các màn khi Sonic hóa thành Werehog khá đơn giản và lặp lại nhiều) nên SU chưa tạo được cảm giác thưởng thức trọn vẹn cho các game thủ.

Tuy không thể so sánh với những game đình khác trên PS2 nhưng phần hình ảnh của SU khá ưa nhìn nhờ biết chọn lọc tông màu sáng và bắt mắt. Không những vậy các đoạn phim 3D cũng được dựng rất công phu và mãn nhãn người xem. Khâu lồng tiếng, nhạc nền cũng hoàn thành tốt nhiệm vụ nhờ bắt hồn nhân vật tốt và bám sát diễn biến game. Tổng quan, SU vẫn là bản game chơi "được" nếu so sánh với các bản game khác về chàng Nhím Xanh trong nhiều năm trở lại đây. Nếu là fan chính hiệu của anh chàng này thì đây là dịp tốt để bạn có thể hội ngộ.

**NGUYỄN OANH**

| SONIC UNLEASHED | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SEGA |
| PHÁT TRIỂN | Sonic Team |
| THỂ LOẠI | Platformer |
| HỆ MÁY | PS2, Xbox 360, Wii, PS3 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 18/11/2008 |
| ESRB | Everyone |



KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

# Ký Ức Lãng Quên

Trong hàng loạt các tựa game nhập vai của hãng Square Enix dành cho hệ máy PS2, chắc chắn không ai phản đối khi vị trí hàng đầu vẫn thuộc về dòng game Final Fantasy (FF) huyền thoại với hai phiên bản xuất sắc là FF X và FF XII. Vị trí thứ hai, có lẽ cũng sẽ được nhiều người đồng tình chính là loạt game nhập vai hành động Kingdom Hearts, với đặc điểm "không dụng hàng" là kết hợp giữa các nhân vật nổi tiếng đến từ các game Final Fantasy và thế giới hoạt hình Walt Disney.

## Cuộc phiêu lưu tìm lại ký ức

Đã có hai phiên bản Kingdom Hearts (KH) dành cho PS2 được ra đời. Thế nhưng, hai bản này không thực sự nối tiếp nhau về mặt cốt truyện. "Chen" vào giữa chính là bản Kingdom Hearts: Chain of Memories dành cho máy cầm tay Gameboy Advance (phát hành năm 2004), với câu chuyện xảy ra sau KH 1 và trước KH 2. Cảm thấy các fan của dòng game xứng đáng được thưởng thức phiên bản khá đặc biệt này với đầy đủ những cảm nhận như khi chơi các bản trên PS2, hãng Square Enix đã quyết định thực hiện lại trò chơi 2D này, với đồ họa hoàn toàn 3D và đưa game trở lại hệ máy PS2 với tên gọi thay đổi một chút: Kingdom Hearts Re: Chain of Memories (COM).

Câu chuyện của COM diễn ra ngay sau kết thúc của KH 1. Lúc này bộ ba Sora, Donald và Goofy đã hoàn thành việc đóng cánh cửa dẫn đến trái tim Kingdom Hearts, ngăn chặn sự xâm lăng của bọn Heartless. Thế nhưng họ đã lạc mất Vua Mickey cùng với Riku, người bạn thân nhất của Sora. Khi cả ba quyết định bắt đầu lên đường đi tìm 2 người kia, thì một bóng đen hiện ra, dẫn dụ họ lạc bước đến toà lâu đài Lãng Quên (Castle Oblivion). Vào đây, cả ba mới biết được toàn bộ kỹ năng của họ đã biến mất và nhận ra tất cả những sự việc họ gặp trong tòa lâu đài đều được tạo nên từ ký ức của Sora. Càng dấn thân lên các tầng lầu của Castle Oblivion, mỗi nơi hiện diện dưới dạng một thế giới Sora cùng các bạn đã từng đến trong KH 1, bộ ba càng cảm thấy trí nhớ dần dần rời bỏ họ. Dù đã nhận ra sự nguy hiểm này, nhưng cả ba vẫn can đảm tiến lên, quyết tâm tìm hiểu những bí ẩn nơi đây, bất chấp những thử thách và âm mưu nham hiểm đang bủa vây họ.

## Cơ chế chiến đấu dựa trên các lá bài

Toàn bộ trò chơi đều diễn ra bên trong tòa lâu đài Lãng Quên và những hành động của người chơi đều phải tuân theo quy luật

| KINGDOM HEARTS RE: CHAIN OF MEMORIES | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Square Enix |
| PHÁT TRIỂN | Jupiter Corp. |
| THỂ LOẠI | Nhập vai |
| HỆ MÁY | PS2 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 02/12/2008 |
| ESRB | Everyone 10+ |

của địa danh kỳ lạ này: tất cả đều được quyết định bằng những lá bài thuộc tính mà bạn thu thập được trong khi chơi. Cơ chế chiến đấu trong game cũng thay đổi hoàn toàn do tất cả kỹ năng của ba nhân vật chính đã biến mất. Vì vậy, lối chơi chiến đấu thời gian thực như hai phiên bản trước đã không còn hiện diện trong COM mà thay vào đó Sora phải dựa vào các lá bài thuộc tính.

Các trận chiến trong game dù vẫn diễn ra trong thời gian thực, nhưng không kích hoạt ngay lập tức mà sẽ chuyển cảnh khi bạn tiếp xúc với các con quái vật (giống như các game FF theo lượt hoặc Star Ocean). Trong khi chiến đấu, bạn được tự do di chuyển, nhảy nhót, né tránh trong phạm vi trận chiến, nhưng tất cả hành động khác đều lệ thuộc vào các lá bài với những chức năng khác nhau như tấn công, sử dụng phép, sử dụng đồ vật, triệu hồi bạn bè đến giúp đỡ...

Trên mỗi lá bài sẽ có một con số từ 0 đến 9. Số càng cao, chiêu thức tung ra càng mạnh. Đối phương (đặc biệt là những kẻ mạnh và các con trùm) cũng sẽ sử dụng các lá bài có số tương tự, ai tung ra bài có số cao hơn sẽ "phá" được chiêu của đối thủ. Riêng những lá bài mang số 0 có tính chất đặc biệt khi có thể "phá" được các lá bài mang số khác nhưng cũng có thể bị "phá" ngược nếu bạn tung nó ra quá sớm trong trận chiến. Tất cả lá bài bạn sử dụng trong chiến đấu được xếp trong các bộ bài (Deck). Các bộ bài này chịu ảnh hưởng bởi chỉ số Card Point (CP), chỉ cho phép trang bị một số lượng lá bài nhất định (bài có chỉ số càng cao hay chiêu thức càng mạnh đòi hỏi chỉ số CP càng cao). Cũng do sự giới hạn số lượng bài trong bộ bài mà bạn sẽ thường xuyên dùng hết bài khi chiến đấu. Những lúc như vậy, bạn buộc phải đứng tại chỗ một lúc để nạp lại đầy đủ các lá bài. Hãy cẩn thận, vì đây là những lúc bạn dễ bị tấn công nhất.

Bên cạnh đó, game còn cho phép bạn chọn 3 lá bài bất kỳ để dùng chung một lượt, tạo nên những đòn combo liên hoàn và khó bị "phá", do có sức mạnh bằng tổng chỉ số của cả 3 lá. Ngoài ra, kết hợp 3 lá bài như vậy cũng kích hoạt những kỹ năng, chiêu thức đặc biệt gọi là Sleight. Chiêu thức Sleight không mấy dễ dàng khi luôn đòi hỏi 3 lá bài bạn chọn phải thỏa những điều kiện đặt ra, ví dụ phải cùng tính chất và có tổng điểm chỉ số đạt mức nào đó. Chưa hết, để ngăn chặn người chơi quá lạm dụng các chiêu combo và Sleight, game sẽ lấy bớt đi lá bài đầu tiên trong 3 lá bạn chọn để thực hiện các chiêu này. Lá bài này sẽ không xuất hiện cho đến khi kết thúc trận đấu. Nếu lạm dụng combo và Sleight, bạn sẽ nhanh chóng lâm vào tình trạng chẳng còn lại bao nhiêu lá bài để chiến đấu.

## Tái ngộ nhân vật, địa danh trong ký ức

Thám hiểm trong tòa lâu đài Lãng Quên, muốn lên một tầng lầu mới Sora buộc phải sử dụng một lá bài chứa ký ức của cậu về những thế giới đã đi qua trong phần một. Khi sử dụng lá bài về thế giới nào, tầng lầu đó sẽ biến thành bản sao những khung cảnh và nhân vật mà Sora cùng các bạn đã từng gặp. Mỗi thế giới lại được chia làm nhiều khu vực nhỏ tương ứng với các phòng trên mỗi tầng. Cửa đến các khu vực này cũng phải được mở bằng các lá bài. Vì vậy, tùy thuộc tính của lá bài mà những tính chất của khu vực bạn sắp vào sẽ thay đổi theo, như số lượng, sức mạnh của đối phương hay những tiêu chí ảnh hưởng đến đòn thế, chiêu thức của Sora, v.v...

COM đưa chúng ta gặp lại những thế giới Walt Disney quen thuộc như Agrabah trong Aladdin, Wonderland trong "Alice lạc vào xứ thần tiên", thủy cung Atlantica trong "Nàng tiên cá", đấu trường Olympus trong Hercules hay Neverland trong Peter Pan... Vẫn còn đó các nhân vật quen thuộc của dòng game Final Fantasy như Leon (Squall), Yuffie, Aerith, Cloud... Tất cả những nhân vật này đều là sản phẩm từ ký ức của Sora, nên họ không nhớ tí gì về các nhân vật của chúng ta. Tuy nhiên, trong thâm tâm, họ vẫn biết chính xác tên của Sora, Donald và Goofy và vẫn lưu giữ những tình cảm tốt đẹp về những người bạn thân thương bằng chính trái tim trong sáng của mình. "Tình bạn chân thành luôn bắt nguồn và lưu giữ bằng cảm xúc con tim, chứ không phải bằng ký ức và lý trí." Đó là triết lý tuyệt vời và sâu sắc mà loạt game Kingdom Hearts muốn nhắn nhủ đến các game thủ.

## Đồ họa và âm thanh chưa xuất sắc

Điểm khác biệt lớn nhất của bản làm lại này chính là phần nghe nhìn. Thay cho đồ họa hoạt hình 2D của máy cầm tay, phiên bản PS2 sử dụng hoàn toàn những hình ảnh 3D, với phong cách thiết kế gần như y khuôn với phần 1 hơn là phần 2. Điều này có thể khiến các fan cảm thấy nhàm chán vì phải gặp lại những địa danh đã quá đỗi quen thuộc.

Các đoạn hội thoại có lồng tiếng cũng được đưa vào nhưng hơi nửa vời. Không phải nhân vật nào cũng được lồng tiếng hoàn chỉnh như phần 1 và 2, đặc biệt là các nhân vật gặp được trong các thế giới "ảo" chỉ nói chuyện bằng các... hộp thoại nhàm chán. Ngay cả nhân vật chính Sora cũng có điểm đáng phàn nàn. Dù cậu vẫn được lồng tiếng bởi diễn viên Haley Joel Osment (các phim The Sixth Sense, A.I.) như trước đây, nhưng lại với chất giọng trưởng thành như Sora trong KH 2, không mấy phù hợp với vóc dáng của Sora trong COM, khi vẫn còn hình dáng "trẻ con" tương tự KH 1.

Mặc dù chưa thực sự là một bản làm lại hoàn hảo với những điểm còn thiếu sót trong phần đồ họa và âm thanh, COM vẫn là một game đáng giá cho hệ máy PS2 trong quãng thời gian "cuối đời" này.

**NGỌC CHÂU**

### Ưu điểm

- Hoàn chỉnh câu chuyện sâu sắc về loạt game Kingdom Hearts.
- Lối chơi dựa trên các lá bài độc đáo và đòi hỏi chút động não.
- Đồ họa 3D có những đoạn phim mới mà bản GBA không có.

### Khuyết điểm

- Đa số hình ảnh rập khuôn Kingdom Hearts 1 mà không có cải tiến gì mới.
- Âm nhạc không mới, quá ít nhân vật được lồng tiếng.

**Trên nền 2D "cổ điển" nhưng đồ họa có thể khiến nhiều người phải ngạc nhiên với gam màu tươi tắn, đậm chất nghệ thuật trên nền nhạc ngộ nghĩnh, sinh động rất hợp với phong cách trẻ trung, vui nhộn, cách thiết kế màn chơi độc đáo, sáng tạo, giá trị chơi lại cao...**

Chi phí phát triển cao nhưng xác suất thành công thấp là nguyên nhân khiến nhiều nhà phát triển hiện nay không còn mặn mà với mảnh đất PSP nữa. Điều này giải thích vì sao lượng đầu game xuất hiện trên hệ máy này (đặc biệt là thị trường Bắc Mỹ và châu Âu) gần như đóng băng nhiều tháng qua trong khi doanh số máy PSP bán ra lại khá ổn định. Phải chăng người sở hữu PSP có khuynh hướng sử dụng những ứng dụng khác của máy như nghe nhạc, xem phim... hơn là chơi game? Để phá tan không khí trầm lắng trên, nhất là nhân mùa Giáng Sinh, Sony buộc phải vào cuộc với một trong những át chủ bài của hãng, đó là phiên bản thứ hai của LocoRoco. Trò chơi từng giành hai giải "Nhân vật hay nhất", "Game trẻ em hay nhất" do viện Nghệ Thuật Phim và Truyền Hình vương quốc Anh trao tặng (BAFTA).

| LOCOROCO 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sony Computer Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | SCE Studios Japan |
| THỂ LOẠI | Platform |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 21/11/2008 |
| ESRB | Đang đợi đánh giá |

## Truyện kể rằng...

Sau khi kế hoạch xâm lược hành tinh LocoRoco của quân đội Mojo do tên trùm Bonmucho bất thành, Bonmucho đành lui quân về quê nhà để lập kế hoạch mới với hy vọng sẽ quay lại LocoRoco để thực hiện dã tâm của mình. Theo đó, Bonmucho đã phái thuộc hạ của mình gieo rắc bản nhạc mới sáng tác vào các LocoRoco và các sinh vật đang sinh sống trên hành tinh này. Giai điệu thê lương và rùng rợn của bản nhạc trên ngay lập tức làm cho mọi sự sống dần biến mất, cỏ cây hoa lá trở nên héo úa, sinh vật như cá, gà... thì ngưng hết mọi hoạt động và chìm vào giấc ngủ say. Không để tình trạng này tiếp tục xảy ra, những LocoRoco không chịu ảnh hưởng bởi bản nhạc trên quyết định hợp tác với nhau để đánh đuổi Bonmucho cùng với đám thuộc hạ của hắn để đem lại sự thanh bình cho quê nhà.

## Đơn giản nhưng hấp dẫn

Trong khi phần lớn các game platform hiện nay đều lần lượt chuyển sang thế giới 3D đầy màu sắc thì ngược lại LocoRoco vẫn tiếp tục trung thành theo phong cách 2D cổ điển. Tuy nhiên điều này không làm game giảm đi tính hấp dẫn mà ngược lại phiên bản thứ hai này vẫn có sức cuốn hút khá mãnh liệt nếu không muốn nói có phần lấn át các game platform 3D khác trên thị trường như phần một của trò chơi đã từng làm được.

Mục tiêu chính của người chơi trong game là điều khiển tối thiểu một chú LocoRoco đi từ điểm A về đến điểm B an toàn. "Tối thiểu là một" nghĩa là dọc đường bạn có thể kết nạp thêm các thành viên LocoRoco khác bằng cách ăn những trái cây trên đường đi. Điều thú vị là khi số thành viên quá nhiều (tối đa là 20) bạn có thể tập hợp họ bằng phím O để ghép thành một LocoRoco khổng lồ; khi cần tách họ ra chỉ cần thao tác phím bấm trên một lần nữa. Nếu để ý bạn sẽ thấy đây là chi tiết rất giống trong truyện cổ tích Việt Nam "Khắc nhập, khắc xuất".

Tất nhiên, tuyệt chiêu này không chỉ sử dụng nhằm mục đích vui mắt là chính mà nó rất hữu hiệu để bạn giải quyết những câu đố trong trò chơi. Ví dụ như khi "khắc nhập", nhờ hình dạng lớn tuy chậm chạm và nặng nề nhưng các LocoRoco sẽ dễ dàng hơn khi bước vào những trận đấu trùm hay với thuộc hạ của Bonmucho. Ngược lại khi "khắc xuất" các LocoRoco sẽ dễ dàng hơn khi di chuyển qua hệ thống thoát nước hay các đường hầm nhỏ hẹp. Chính vì vậy, người chơi phải tùy cơ ứng biến "câu thần chú" này mới có thể chỉ huy các LocoRoco hữu hiệu nhất.

Tìm kiếm trọn vẹn các LocoRoco đã khó, tuy nhiên việc hộ tống đầy đủ số thành viên này về đến đích lại là chuyện không hề dễ dàng hơn, nhất là khi trên đường đi rất nhiều cạm bẫy. Ngoài những cạm bẫy có thể phát giác ngay bằng mắt như chông nhọn, cọc sắt..., người chơi còn phải học cách đối phó những bẫy được "ngụy trang" rất ư khéo léo, ví dụ dây đu vắt vưởng nhưng thực chất lại là lưỡi của một sinh vật hảu ăn hay trái cây mọc ngay giữa đường lại chính là mồi nhử của một cây ăn thịt. Mặt khác, yếu tố môi trường của từng màn chơi cũng đặt ra rất nhiều thách thức cho bạn. Ví dụ, khi ở dưới nước khả năng di chuyển của LocoRoco sẽ bị chậm lại trong khi đó ở một số khu vực đặc biệt như nhà máy của Mischievous BuiBui, khả năng nhảy của các LocoRoco tăng lên rất nhiều, buộc người chơi ngoài khả năng thích nghi tốt còn phải có óc quan sát, tính kiên nhẫn và khả năng phản xạ nhanh nhạy.

Để tăng giá trị chơi lại, mỗi màn chơi của LocoRoco 2 còn tích hợp rất nhiều khu vực ẩn để người chơi tự mày mò khám phá. Thông thường mỗi khu vực này thường đòi hỏi bạn phải tập hợp đủ số lượng thành viên LocoRoco nhất định để giải quyết; ví như tập hợp đủ mười thành viên LocoRoco tương ứng với vị trí của mười bông hoa trên một cây xanh. Lúc này màn hình chơi sẽ xuất hiện một nốt nhạc "động" và nhiệm vụ của người chơi là nhấn phím thật đúng lúc mỗi khi nốt nhạc này di chuyển qua các nốt nhạc khác trên màn hình chơi. Không những vậy, bạn còn có thể thu thập các "Pickories" và "MuiMui" (thường ở vị trí rất khó phát hiện) để mở khóa những trò chơi nhỏ khá hấp dẫn như "Loco Race" (chạy nước rút kiểu LocoRoco), "Nyokki Nyokki " (tương tự trò chơi đập vịt ở siêu thị). Khi tham gia và đạt thứ hạng cao trong những trò chơi này bạn có thể mở khóa những vật dụng cần thiết để xây dựng và trang trí nội thất cho căn nhà MuiMui nhằm khám phá thêm nhiều trò chơi và nhiều phụ lục hấp dẫn khác. Đáng tiếc là cũng như phiên bản trước, các trò này không hỗ trợ nhiều người chơi mà chỉ cho tranh tài cùng máy mặc dù rất có tiềm năng.

## Âm sắc vẹn toàn

Tuy thể hiện trên nền 2D "cổ điển" nhưng chất lượng đồ họa của LocoRoco 2 có thể khiến nhiều người thay đổi quan điểm về game 2D hoặc game dành riêng cho hệ handheld. Không chỉ vuông thành sắc cạnh, gam màu tươi tắn mà mỗi màn chơi trong game được thiết kế đậm chất nghệ thuật khiến bạn dường như không muốn dứt ra mỗi khi chiêm ngưỡng, rảo bước cùng các LocoRoco. Hòa âm nhịp nhàng là các bản nhạc nền ngộ nghĩnh, sinh động rất hợp với phong cách trẻ trung, vui nhộn của game.

Không thực sự đột phá nếu so sánh LocoRoco 2 với phiên bản đầu tiên và không bổ sung chức năng chơi mạng sáng giá, tuy nhiên nhờ cách thiết kế màn chơi độc đáo, sáng tạo, giá trị chơi lại cao nên LocoRoco 2 vẫn là lựa chọn đáng giá cho các game thủ PSP ở thời điểm này.

**THIÊN KIM**

**ƯU:**
- Nhạc nền sống động, vui nhộn.
- Đồ họa xuất sắc.
- Màn chơi thiết kế độc đáo, giá trị chơi lại cao.

**KHUYẾT:**
- Quá ít khác biệt so với phiên bản đầu.
- Thiếu chức năng chơi mạng.

# SUPER STARDUST™ PORTABLE

# QUÉT BỤI VŨ TRỤ

Với hơn 25.000 bản bán được qua dịch vụ PlayStation Network của Sony (đây cũng là lần đầu tiên trên PS3 có bản sửa lỗi cập nhật chức năng Trophy), Super Stardust HD được xem là một trong những game thành công nhất trên kênh bán hàng trực tuyến của Sony. Không bỏ qua cơ hội tận thu sản phẩm này, Housemarque - đơn vị phát triển trò chơi - đã phối hợp với Sony Computer Entertainment để đưa trò chơi này lên PSP. Mặt khác, đây cũng là cơ hội để Housemarque đưa sản phẩm của mình tiếp cận với nhiều game thủ hơn.

| SUPER STARDUST PORTABLE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sony Computer Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Housemarque |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | PS3, PSP |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 4/12/2008 |
| ESRB | Everyone |

**ƯU**

- Cách chơi lôi cuốn.
- Đồ họa ấn tượng.

**KHUYẾT**

- Màn chơi còn quá ít.
- Phần chơi phối hợp bị lược bỏ.

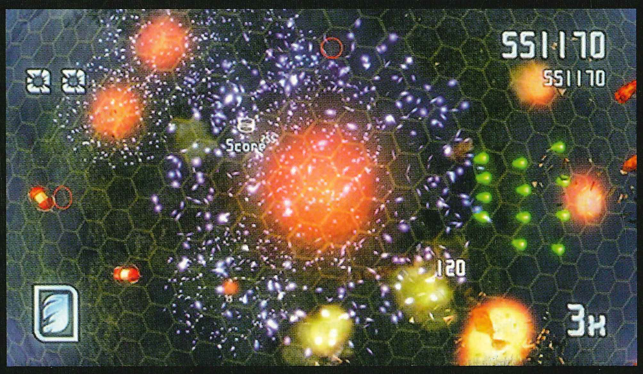
Trong game, người chơi sẽ giữ nhiệm vụ điều khiển một phi thuyền chiến đấu bắn vỡ các thiên thạch, phi thuyền khác xuất hiện trên màn hình. Đây là công việc nghe có phần đơn giản nhưng cách thức thực hiện không dễ dàng chút nào, nhất là khi thiên thạch, phi thuyền đối phương luôn xuất hiện áp đảo, bất ngờ khiến bạn luôn ở trong tâm lý dè chừng và thận trọng.

Để giải quyết những vấn đề trên, ngoài vũ khí chính (Rock Crusher, Gold Melter và Ice Splitter) không giới hạn lượng đạn, bạn còn có bom (có giới hạn) có thể "xóa" cả màn hình trong tình huống nhiều đối phương vây lấy bạn. Nếu bị bủa vây quá nhiều mà lượng bom dự trữ đã hết, bạn còn có thể kích hoạt tính năng tăng tốc (lúc này phi thuyền sẽ tạm thời bất tử, những vật thể chạm vào sẽ bị nổ tung) để trốn thoát. Tất nhiên, để hạn chế người chơi lạm dụng khả năng này, bạn cần một thời gian "hồi chiêu". Chính vì vậy, bạn nên điều tiết và kết hợp sử dụng các vũ khí trên thật hợp lý.

Super Stardust Portable (SSP) có tất cả 3 mục chơi chính. Để có thể khám phá toàn bộ năm màn chơi trong game người chơi phải trải qua phần Planet Mode. Trong khi đó, Arcade sẽ cho phép bạn chơi lại các màn chơi đã mở khóa ở Planet Mode. Trong khi đó Impact đòi hỏi bạn xử lý tính năng tăng tốc thật khéo mà không được sử dụng bất kỳ vũ khí nào. Để tăng thêm giá trị chơi lại, game cung cấp hẳn tính năng High Scores cho phép bạn so sánh điểm thưởng với các tay chơi khác từ khắp nơi trên thế giới. Đáng tiếc là không có chức năng chơi phối hợp.

Được chuyển từ PS3 sang hệ máy có cấu hình khiêm tốn là PSP nhưng SSP vẫn tạo được ấn tượng mạnh cho người chơi mới tiếp xúc nhờ chất lượng đồ họa rất đặc sắc. Các mô hình vật thể, hệ ứng cháy nổ... được tái hiện rất đẹp mắt và chi tiết. Chất lượng âm thanh tuy không nổi bật so với phiên bản gốc nhưng thể hiện khá đạt. Nếu chưa có cơ hội thưởng thức trò chơi ấn tượng này trên PS3 thì đây là dịp rất tốt để bạn trải nghiệm nó trên PSP.

**THU HÀ**



# Vung tay làm bánh

**ƯU**

- Cách chơi đơn giản nhưng cuốn hút.

**KHUYẾT**

- Hình, âm chưa thật ấn tượng.
- Cách điều khiển chưa thật thuận tiện trên PSP.

| CAKE MANIA BARKER'S CHALLENGE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Destineer |
| PHÁT TRIỂN | Coresoft |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| HỆ MÁY | PS2, PC, PSP |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 29/08/2008 |
| ESRB | Everyone |

Sau khi gặt hái khá nhiều thành công trên PC, điện thoại di động, Cake Mania - dòng game nổi tiếng do Sandlot Games phát triển - cũng hạ cánh trên console mà tiêu biểu là phiên bản Barker's Challenge cho PSP. Tuy nhiên trong lần xuất hiện này, quyền phát triển trò chơi đã được chuyển tiếp sang Coresoft - hãng game chuyên đảm nhận các dự án vừa và nhỏ như Deer Hunter, MTV's Celebrity Deathmatch trên console trước đây.

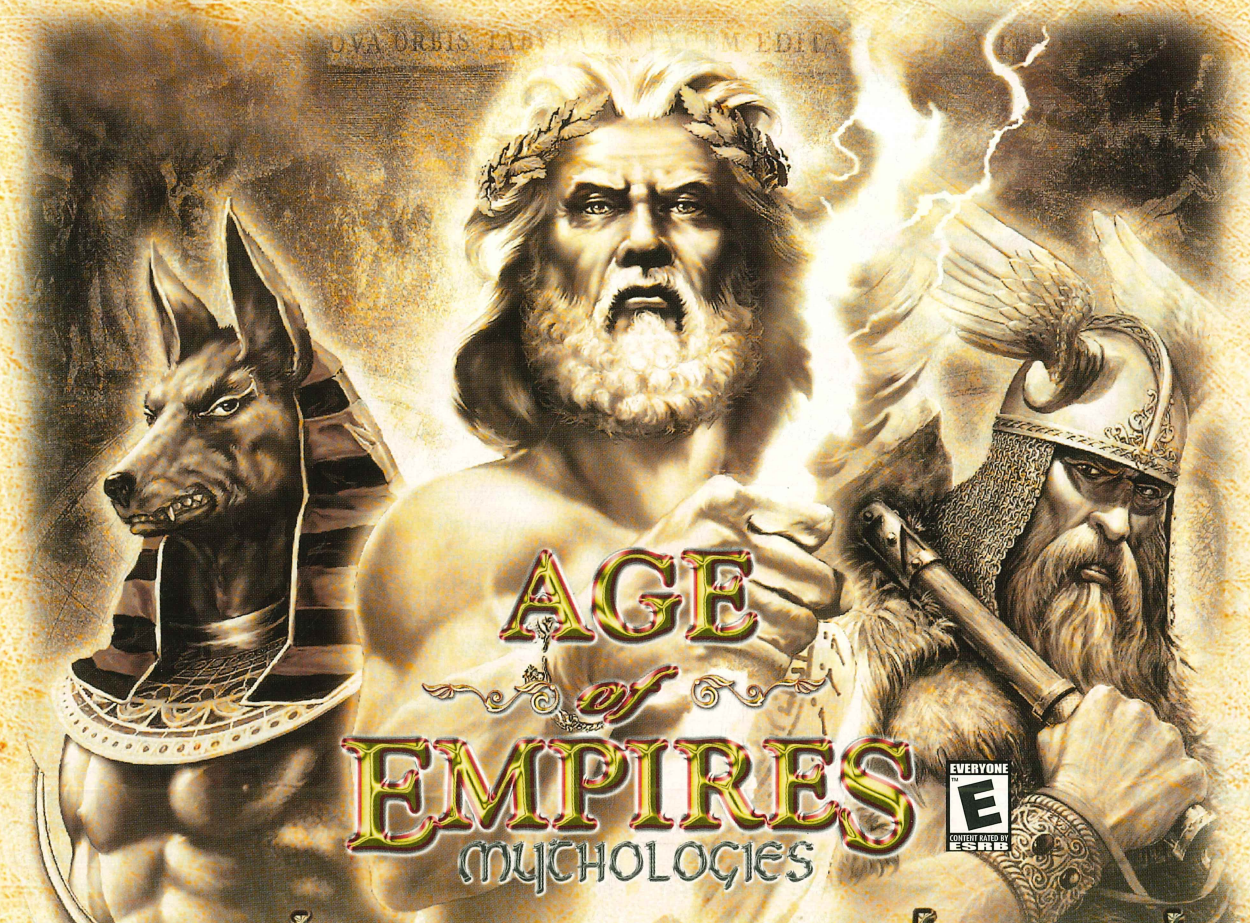
Truyện game xoay quanh nhân vật Jill vốn sinh trưởng trong một gia đình làm bánh nổi tiếng. Một ngày nọ, hệ thống siêu thị lớn Mega Mart xuất hiện nơi Jill và gia đình cô đang sinh sống để cạnh tranh trực tiếp với công việc kinh doanh bánh của gia đình cô. Tình hình bi đát hơn khi hệ thống siêu thị này còn có ý định thâu tóm và mua lại cả nơi ở của gia đình Jill. Không cam tâm để đối thủ cạnh tranh lấn át, Jill quyết định khuếch trương và gầy dựng lại tiếng tăm của hiệu bánh gia đình.

Nếu từng có dịp thưởng thức qua những trò chơi như Diner Dash, Wedding Dash trước đây, bạn sẽ nhận thấy Cake Mania, tiêu biểu là phiên bản Barker's Challenge, có rất nhiều điểm tương đồng. Nhiệm vụ trong game của bạn là đáp ứng nhu cầu của các khách hàng đến đặt bánh hàng ngày tại cửa hàng. Tùy theo yêu cầu của khách hàng, người chơi phải giúp Jill đảm nhận các thao tác làm bánh (vốn đã được giản lược khá nhiều) như đặt lò thành khuôn bánh, phết kem cho bánh...

Các công đoạn này thật sự không khó nhưng vấn đề đặt ra là người chơi phải thao tác phím thật nhanh để không phiền lòng khách hàng chờ đợi lâu (tâm lý của mỗi khách đều được thể hiện qua số lượng trái tim được gắn trên người). Nếu hoàn thành sớm bạn sẽ nhận được tiền thưởng rất nhiều. Ngược lại, ngoài bị trừ tiền thưởng bạn có thể bị phạt vì để mất khách (nếu đợi lâu khách sẽ bỏ cửa hàng). Những việc này khiến doanh thu mà Jill đặt ra ban đầu không thể thực hiện được và bạn buộc phải khởi động màn chơi lại từ đầu hoặc nặng hơn là bị "game over". Để khắc phục điều này, ngoài việc phải thao tác chính xác và nhanh tay, người chơi có thể chủ động dùng lượng tiền kiếm được qua từng màn chơi để mua sắm và nâng cấp các trang thiết bị mới cho cửa hàng như máy làm bánh, đánh kem cao cấp, giày giúp tăng tốc độ đi cho Jill... để cải thiện doanh thu cũng như thỏa mãn thật tốt các yêu cầu của khách.

Thay cho thao tác dùng chuột khá thuận lợi như trước đây, game thủ trên PSP giờ đây phải tập làm quen với thao tác dùng phím nên theo nhìn nhận khách quan, Barker Challenge có phần thử thách và khó điều khiển hơn nhiều so với phiên bản PC trước đây. Mảng nghe nhìn của game chỉ dừng ở mức tạm được nếu so sánh với các game trên PSP hiện nay. Bù lại, nhờ cách chơi hấp dẫn và rất dễ gây nghiện của mình, Barker's Challenge sẽ thu hút được khá nhiều game thủ bất chấp những khuyết điểm đã nêu.

**HẠNH NGUYÊN**




# HUYỀN THOẠI ĐẾ CHẾ

**Age of Empires: Mythologies một lần nữa cho thấy sức sáng tạo "chê cớm" của các nhà phát triển game, bất chấp cấu hình phần cứng eo hẹp của máy NDS.**

| AGE OF EMPIRES MYTHOLOGIES | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | THQ |
| PHÁT TRIỂN | Griptonite Games |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật theo lượt |
| HỆ MÁY | NDS |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 24/11/2008 |
| ESRB | Everyone |

Tuy không có được những game chiến thuật thời gian thực nổi tiếng như PC nhưng máy chơi game cầm tay Nintendo DS lại hội tụ khá nhiều game chiến thuật theo lượt nổi tiếng, làm say mê biết bao game thủ, như Advance Wars Duel Strike, Final Fantasy Tactics Advance 2, Disgaea... Mới đây, kho game chiến thuật theo lượt của hệ máy này lại tiếp tục bổ sung thêm thành viên mới Age of Empires: Mythologies (AoEM).

Nếu tinh ý một chút bạn sẽ phát hiện ra rằng AoEM chính là phiên bản tiếp nối của game chiến thuật theo lượt khá thành công trên NDS cách đây hai năm là Age of Empires: The Age of Kings. Cách đặt tên này cũng cho thấy các bản game trên NDS đều hướng theo hai thương hiệu chiến thuật nổi tiếng trên PC trước đây là Age of Empires và Age of Mythology (AoM) do xưởng game rất uy tín Ensemble Studios thực hiện. Tuy nhiên cũng như lần xuất hiện trước, Ensemble Studios chỉ đảm nhận phần thiết kế trong khi việc phát triển game được giao lại cho Griptonite Games - nơi từng đảm nhận khá nhiều dự án trên Game Boy Advance lẫn NDS trước đây như Eragon, Lego Star Wars II The Original Story...

Tương tự với bản game AoM trên PC trước đây, AoEM có tổng cộng ba phe khác

nhau để người chơi nắm quyền điều khiển bao gồm Ai Cập, Hy Lạp và Na Uy. Theo đó, phần chơi đơn của game cũng gồm ba mục chơi chính là Campaign, Scenario và Skirmish. Nếu như mục tiêu chính của người chơi trong Skirmish có phần đơn giản là chiếm các mỏ vàng, lương thực, xây dựng căn cứ, quân đội để chinh phạt quân đối phương thì ngược lại, mục tiêu ở các hai phần Campaign và Scenario lại có phần nhiêu khê và phức tạp hơn. Điển hình như bạn chỉ được điều khiển một nhóm quân nhỏ để đối đầu với đội quân lớn của đối phương, hay phòng thủ một căn cứ bị đối phương tấn công dồn dập chỉ với lượng quân cực kỳ mỏng với số lượt đi nhất định.

Chính vì vậy người chơi cần nắm rõ đặc điểm mạnh yếu của từng chủng quân như cung thủ chỉ hiệu quả ở tầm xa nhưng rất yếu ở tầm gần, kỵ binh có nước đi nhanh nhưng lại "sợ" quân cầm giáo... Nhưng trên thực tế, lý thuyết trên chỉ giải quyết được vấn đề ở mức cơ bản. Để có thể "trăm trận trăm thắng" bạn cần kết hợp lý thuyết với hai yếu tố khác không kém phần quan trọng trong trò chơi này chính là các anh hùng và vị thần mà bạn thờ phụng. Ngoài sức mạnh vượt trội, khả năng tự hồi phục sức khỏe sau mỗi lượt đi, các anh hùng còn có những kỹ năng đặc biệt giúp ích rất nhiều trong trận đánh. Ví dụ, Herakles của Hy Lạp với cây búa khổng lồ trên tay có thể đẩy lùi vị trí đang đứng của quân đối phương sang một vị trí khác. Trong khi đó, Hatshepsut với tài thiện xạ đặc biệt có thể bắt mục tiêu từ rất xa và góc bắn rất rộng.

Cần lưu ý là bạn vẫn có thể mất các anh hùng như chơi nếu lơ là mất cảnh giác. Do đó, để hoàn thiện không ngừng cho họ bạn nên chủ động tìm kiếm những thành tích (thông thường được canh phòng rất cẩn mật) trên bản đồ. Những địa điểm này chính là nơi cất giấu vũ khí, giáp trụ "xịn", vật phẩm để trang bị cho họ. Mặt khác, như đã đề cập, bạn cần quan tâm đến việc xây dựng các điện thờ nhằm cải thiện điểm "thiện ý" (Favor) đồng thời có thể nhờ vả thần linh trợ giúp. Bằng cách này, bạn có thể nâng cấp các đơn vị quân, thành trì và nâng cao nền văn minh cho dân tộc. Đặc biệt hơn, nếu thờ phụng chu đáo, các vị thần còn cho bạn hưởng phép lợi thế trong một số lượt nhất định như khiến đối phương mùa màng thất bát không thu hoạch được hoặc tạo ra hiện tượng nhật thực nhằm tăng sức mạnh tạm thời cho tất cả các đạo quân.

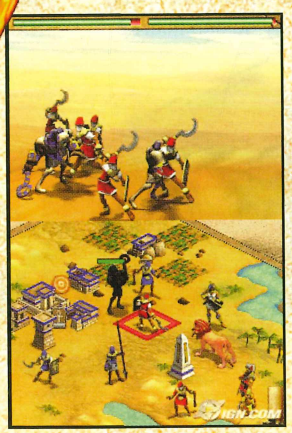
Để kích thích người chơi nỗ lực hoàn thành tất cả các phần chơi hoặc chơi lại nhiều lần, AoEM còn cung cấp thêm phần Mythology. Trong phần này, ngoài việc xem lại thành tích của mình (Player Profile), bạn còn có thể hoàn thành thêm các thử thách cao hơn mà game đặt ra trong phần Player Legends để đạt các điểm thành tựu (Achievement) và quan trọng nhất là điểm thưởng để có thể mở khóa các bản đồ chơi, anh hùng, vật dụng và các vị thần ẩn. Nếu phần chơi đơn chưa đủ sức làm bạn thỏa mãn, bạn có thể rủ thêm bạn bè tranh tài qua phần chơi mạng. Tuy nhiên cũng giống như bản game trước, phần chơi này chỉ hỗ trợ tối đa bốn người tranh tài ở phạm vi offline chứ không phải trực tuyến như nhiều game thủ đã kỳ vọng.

Phần nhìn của AoEM được trau chuốt khá sắc sảo dù chỉ được thể hiện trên nền 2D khá cũ. Thể hiện rõ nét nhất là khi các cánh quân giao chiến trực tiếp với nhau được thể hiện sống động và vui nhộn. Bên cạnh đó, hình ảnh các vị thần và anh hùng được vẽ tay rất tỉ mỉ toát lên vẻ "thần", "sự dũng mãnh" của họ. Thành công không kém là hiệu ứng nhạc nền và âm thanh mô phỏng thể hiện rất "đạt" khiến người chơi cảm thấy phấn chấn mỗi khi cầm quân ra trận.

Điểm duy nhất đáng phàn nàn là chức năng lưu game chỉ cung cấp "slot" duy nhất để sử dụng chung cho tất cả các mục chơi. Việc cung cấp này nhằm mục đích tăng thêm thử thách cho các game thủ khi thưởng thức trò chơi nhưng nếu muốn tham gia nhiều mục chơi cùng lúc bạn phải chịu khó đi hết toàn bộ màn chơi để máy ghi nhận hoặc "save" một file duy nhất cho phần chơi nào mình tâm đắc. Nếu không cẩn thận, công sức của bạn có thể bị đổ sông đổ biển vì lỡ tay chép đè lên phần "save" trước. Giá như nhà sản xuất hào phóng hơn khi cung cấp mỗi phần chơi một file save thì mọi việc sẽ ổn thoả hơn.

Với AoEM một lần nữa các game thủ lại thấy sức sáng tạo của các nhà phát triển game gần như vô hạn bất chấp cấu hình phần cứng eo hẹp như hệ máy NDS. Nếu đã từng bị Age of Empires: The Age of Kings chinh phục trước đây thì không có lý do gì để từ chối trò chơi tuyệt vời này.

**MẠNH CƯỜNG**



## Ưu

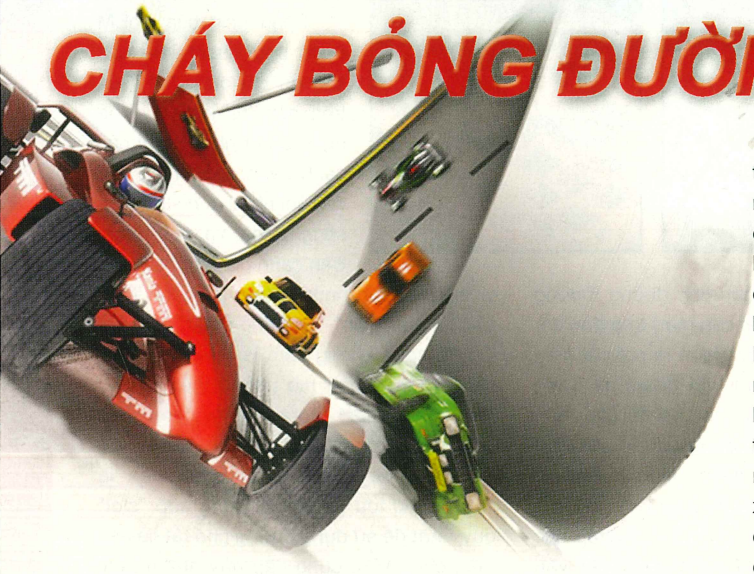
* Mắng nghe nhìn thuyết phục.
* Nhiều mục chơi hấp dẫn.
* Yếu tố chiến thuật sâu.

## Khuyết

* Chưa có phần chơi trực tuyến.
* Tất cả các mục chơi chỉ được sử dụng duy nhất một file save.

# TRACKMANIA® DS

# CHÁY BỎNG ĐƯỜNG ĐUA



**ƯU**

- Chất lượng hình ảnh và âm thanh khá tốt.
- Nhiều mục chơi hấp dẫn.

**KHUYẾT**

- Giá bán chưa thật cạnh tranh so với phiên bản PC.
- Thiếu chức năng chơi trực tuyến.

| TRACKMANIA DS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Forcus Home Interactive/Atlus |
| PHÁT TRIỂN | Fireband Games |
| THỂ LOẠI | Đua xe - Giải đố |
| HỆ MÁY | NDS |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 14/11/2008 |
| ESRB | Everyone |

Với gần 90 triệu máy bán ra trên khắp thế giới - gấp đôi PlayStation Portable (PSP) - Nintendo DS sớm được ghi nhận là một trong những chiếc máy chơi game cầm tay bán chạy và thành công nhất trong lịch sử công nghiệp game. Đây cũng là nguyên nhân khiến nhiều nhà phát triển chuyển hướng đầu tư sang mảnh đất màu mỡ này. Rất nhiều tựa game nổi tiếng từ những hãng phát triển thứ ba như Mortal Kombat, Age of Empires, Castlevania, Final Fantasy... lần lượt đặt chân lên hệ máy này. TrackMania, game đua xe - giải đố lừng danh trên PC trước đây cũng không nằm ngoài xu hướng trên.

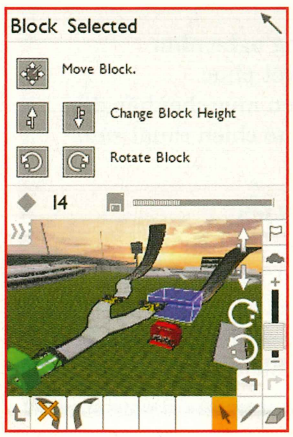
Khác với phiên bản TrackMania Nations Forever (ID: G0806_28) mà TGG đã giới thiệu trước đây, do là bản thương mại hoá nên TrackMania DS (TDS) có rất nhiều phụ lục cũng như mục chơi hấp dẫn để thử thách tài năng của các tay đua. Điển hình như ngoài kiểu đua truyền thống - Race với mục tiêu là hoàn thành các đường chạy ngoằn ngoèo, nguy hiểm trong thời gian sớm nhất, TDS còn hai kiểu chơi không kém phần hấp dẫn khác là Platform và Puzzle.

Đúng như tên gọi, kiểu chơi Platform tuy không đòi hỏi người chơi chạy đua với thời gian nhưng lại đòi hỏi khả năng xử lý tay lái, bẻ cua, tăng tốc... khá phức tạp. Trong mục chơi này, các chặng đua được bố trí hố bẫy rất nguy hiểm, chỉ cần xẩy tay là bạn dễ dàng trả giá đắt: khởi động lại vòng đua từ đầu. Nếu như Platform thử thách tính kiên nhẫn của người chơi một thì kiểu chơi Puzzle mức độ còn tăng lên rất nhiều lần. Bởi lẽ, mục tiêu của bạn là phải tự xây dựng một đường chạy từ điểm A đến điểm B theo yêu cầu qua những mảnh ghép (những phần của đường chạy) được cung cấp số lượng rất hạn chế. Và một khi đã thiết kế xong đường chạy này, bạn buộc phải hoàn tất nó trong thời gian eo hẹp tương tự như phần Race. Với đường chạy ngắn thì không có gì để bàn, nhưng với đường chạy dài và phức tạp hẳn bạn cũng biết để hoàn thành trọn vẹn được yêu cầu mà mục chơi này đặt ra không dễ dàng chút nào.

Ngoài những màn chơi được cung cấp sẵn được thiết kế khá công phu, TDS tiếp tục cho phép bạn phát huy tối đa khả năng sáng tạo của mình để kiến thiết những màn chơi riêng thông qua phần Editor với giao diện rất trực quan và sinh động. Mặt khác, game còn cho phép chia sẻ những đường chạy do bạn thiết kế hoặc tham gia tranh tài thông qua tính năng mạng hấp dẫn. Đáng tiếc là không như các phiên bản PC, tính năng mạng này chỉ dừng chân ở địa bàn offline thay vì cho phép người chơi kết nối trực tuyến - vốn đang là mốt hiện nay.

Xuất hiện trên nền máy NDS, vốn giới hạn về phần cứng nên TDS không hứa hẹn màn trình diễn ngoạn mục như trên PC trước đây. Tuy nhiên, chất lượng hình ảnh của game thể hiện khá "đạt". Hòa nhịp tốt là hiệu ứng nhạc nền được biên soạn và chọn lọc rất hợp với diễn biến game. Tuy nhiên với giá bán chưa thật cạnh tranh với phiên bản PC, TDS sẽ khó thuyết phục được cả cựu binh lẫn tân binh của dòng game này.

**MẠNH CƯỜNG**



Bản quyền thuộc Weaver INC - NCS Media phát hành độc quyền tại Việt Nam

# The Godfather II ÔNG

## MỞ RỘNG

The Godfather (Bố Già) là bộ tiểu thuyết được viết bởi Mario Puzo và thực sự thăng hoa khi chuyển thể thành bộ phim kinh điển cùng tên do đạo diễn lừng danh Francis Ford Coppola dàn dựng. Sự thành công của bộ phim suốt nhiều thập kỷ đã thuyết phục được EA game hóa thành phiên bản The Godfather: The Game vào năm 2006. Trò chơi đón nhận nhiều đánh giá trái chiều, một phần do chịu tác động quá lớn từ dòng GTA vốn đã thành danh từ lối chơi hành động tự do trước đó. Với phiên bản thứ hai mang tên The Godfather II, hãng phát triển EA Redwood Shores muốn đưa The Godfather lên một tầm cao mới, cho phép người chơi tham gia cả hai vai trò: từ một tay mafia cấp thấp dần phát triển lãnh địa của mình và trở thành một "Don" (Bố Già). Do đó, trò chơi sẽ không chỉ chú trọng yếu tố hành động quen thuộc mà còn tính đến yếu tố chiến thuật bành trướng lãnh địa của một "ông trùm" thật sự.

**PHIÊN BẢN THỨ HAI CỦA THE GODFATHER THỪA HƯỞNG PHONG CÁCH HÀNH ĐỘNG TỰ DO CỦA NGƯỜI TIỀN NHIỆM BÊN CẠNH VIỆC ĐƯA VÀO YẾU TỐ MỚI: CHIẾN THUẬT.**

The Godfather II có cốt truyện dựa vào phần lớn những sự kiện của phần hai bộ phim Godfather, nhưng một số chi tiết đã được điều chỉnh để thể hiện sự mới mẻ cho trò chơi. Bạn được Micheal Corleone, "Bố Già" của gia đình Corleone giao cho trọng trách quản lý khu vực New York, từ việc thu tiền bảo kê, thiết lập mạng lưới ngầm, thuê mướn những thành viên mới đến việc đưa ra chiến lược đầu tư và điều hành tổ chức của mình. Việc phân chia vai trò giúp The Godfather II có được sự đa dạng trong lối chơi, đồng thời phô trương tính năng mới "Don's View", một dạng bản đồ chiến thuật cho phép người chơi theo dõi những gì đang diễn ra tại lãnh địa của mình và số tài sản đang nắm giữ. Với "Don's View", bạn có thể hoạch định những mục tiêu tiếp theo sau mỗi nhiệm vụ cũng như những tùy chọn nhiệm vụ mới sẽ được cập nhật để bạn lựa chọn. Ngoài New York, The Godfather II còn cho phép bạn xâm nhập hai thành phố nổi tiếng khác là Miami và La Havana, khiến quy mô trò chơi mở rộng hơn rất nhiều so với phần một.

## NHỮNG NÉT CHÍNH

Như đã đề cập, bạn sẽ phải tham gia từ những nhiệm vụ nhỏ nhặt nhất để dần có thể điều khiển cả một "đại gia đình". Điều này yêu cầu bạn phải thu phục những trợ thủ đắc lực giúp sức. Mỗi trợ thủ đều có những kỹ năng riêng như bắn súng hoặc lái xe, mà bạn thì không thể thực hiện tất cả các nhiệm vụ trong game nếu thiếu những nhân vật phụ tá này. Những thành tựu thu được sau mỗi nhiệm vụ có thể dùng để nâng cấp khả năng của các thành viên trong nhóm, từ đó họ có thể phục vụ tốt hơn, gia tăng độ tin cậy và lòng trung thành. Việc thu nhận trợ thủ khá dễ dàng, chỉ thông qua việc nói chuyện và tìm hiểm ưu, khuyết điểm của từng người. Tuy nhiên, muốn sử dụng thành công nguồn nhân lực này thì người chơi cần phải cân nhắc loại nhiệm vụ sắp tới để chọn người thích hợp. Tình chiến

**Tên game:** The Godfather II | **Phát triển:** EA Redwood Shores | **Dự kiến phát hành:** 2/2009
**Thể loại:** Hành động | **Phát hành:** EA | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC

thuật của trò chơi thể hiện ở chỗ lựa chọn phương thức thực hiện sao cho đạt hiệu quả cao nhất nhưng ít tổn thất nhất.

Tài nguyên lớn nhất trong The Godfather II là tiền và đất đai, mà với hệ thống "Don's View" kể trên bạn sẽ có cái nhìn sâu sắc về những gì diễn ra trong khu vực mình quản lý. Một tác dụng nữa của "Don's View" là cho phép bạn theo dõi cuộc chiến của những phe phái khác để quyết định thời điểm ra tay thuận lợi. Đây được xem là tính năng quan trọng nhất giúp bạn dần trở thành một "Bố Già". Mặt khác, kinh tế cũng giúp bạn củng cố quyền lực, ví dụ việc chiếm giữ những nhà máy độc quyền sẽ đem lại cho bạn nhiều lợi ích hơn.

Yếu tố hành động của The Godfather II không có nhiều khác biệt so với người tiền nhiệm. Bạn sẽ gặp lại hệ thống BlackHand của phần một với khả năng cận chiến lợi hại như lên gối, khóa tay khống chế. Tuy hầu hết các nhiệm vụ yêu cầu hạ gục mục tiêu nhưng một số hợp đồng đặc biệt chỉ yêu cầu ép buộc đối phương đồng ý với "đề nghị có chút bất lợi" của bạn. Trong bối cảnh những năm 1950, game mang đến các loại súng thông dụng như tiểu liên Tommy, shotgun hai nòng... Điều đặc biệt hơn cả là do sống trong môi trường 3 thành phố lớn, bạn sẽ mất nhiều thời gian ngồi sau tay lái những chiếc xe mang đậm phong cách thời đại. Có thể nói yếu tố chiến thuật cùng tính năng "Don's View" giúp The Godfather II tạo nên sự khác biệt và độc đáo.

Trò chơi sẽ xuất hiện vào tháng 2/2009 trên các hệ máy PS3, Xbox 360 và PC.

**CẨM TÚ**

# Ar tonelico 2: Melody of Metafalica

# GIAI ĐIỆU METAFALICA

Có thể nói Ar tonelico 2: Melody of Metafalica là một game nhập vai kết hợp yếu tố mô phỏng. Game không chỉ cho bạn quyền thay đổi vũ khí, vật dụng mà còn thiết lập những tính cách, kỹ năng của nhân vật qua các tác động của môi trường xung quanh.

Thật khó đoán khi nào hệ máy PS2 già cỗi sẽ ngừng tiếp nhận các trò chơi nhập vai. Mỗi khi có tin về một tựa game mới được phát hành thì cứ như một điều kì diệu, nó khuyến khích các game thủ yêu thích thể loại này giữ lại chiếc máy PS2. Cuối năm ngoái, Shin Megami Tensei: Persona 3 và Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis tưởng như đã là những tựa game nhập vai cuối cùng cho PS2 nhưng đến cuối năm nay, các fan chuộng thể loại này lại chờ đợi sự ra mắt của Shin Megami Tensei: Persona 4.

Nhưng không phải giữ lại PS2 chỉ để thưởng thức tựa game mới của dòng Shin Megami Tensei, các fan còn biết NIS America sẽ phát hành Ar tonelico 2: Melody of Metafalia (AT2), một trò chơi nhập vai khác do Gust phát triển.

AT2 diễn ra chung một bối cảnh với phiên bản đầu tiên Ar tonelico: Melody of Elemia (AT1), khi đó loài người sống chung với một tộc sinh vật ma thuật gọi là Reyvatiel trong một thế giới lạ lùng. Reyvatiel là những sinh vật có khả năng biến thành những chiến binh mạnh mẽ thông qua những bản nhạc ma thuật. Thế giới hiện tại trong game đang diễn ra một cuộc chiến quy mô lớn tranh giành quyền lực rối ren giữa các thế lực, đồng thời lây lan căn bệnh bí ẩn được gọi là Infel Phira Dependency (IPD) biến một số dân Reyvatiel trở nên điên dại và tấn công bất cứ ai đến gần. Chàng hiệp sĩ trẻ Croix – nhân vật chính trong trò chơi, nhanh chóng bị kéo vào cuộc chiến khi nhận lệnh phòng thủ một cứ điểm quan trọng.

Hầu như cách chơi của AT2 không thay đổi gì nhiều so với AT1. Giao diện cơ bản, bản đồ, menu... rất giống nên nếu bạn đã chơi qua phiên bản đầu thì AT2 sẽ chẳng có gì lạ lẫm. Điều thay đổi đến từ hệ thống chiến đấu của game. Sẽ có tổng cộng 4 thành viên trong nhóm của bạn: 2 Vanguard và 2 Reyvatiel. Mỗi nhân vật Vanguard sẽ kết hợp với một Reyvatiel và họ sẽ chiến đấu theo cặp, lòng thù hận (hoặc tình bạn) sẽ có ảnh hưởng đến sự phối hợp giữa hai nhân vật này. Bắt đầu trận đánh, người chơi sẽ điều khiển trực tiếp 2 nhân vật Vanguard ra đòn tấn công (giống phong

cách đặc trưng của dòng Valkyrie Profile). Trái lại với Vanguard, các nhân vật Reyvatiel sẽ không tấn công trong toàn bộ cuộc đấu. Người chơi có thể ra lệnh cho nhân vật Reyvatiel niệm phép hỗ trợ. Thời gian niệm phép càng lâu thì sức công phá của phép càng mạnh.

Sau khi hoàn thành phần tấn công, cuộc chiến sẽ chuyển sang giai đoạn phòng thủ - diễn ra đơn giản hơn. Không giống như phiên bản trước, đối thủ trong AT2 chỉ tấn công vào 2 nhân vật Reyvatiel, còn các nhân vật Vanguard sẽ làm lá chắn che chở cho họ. Khi đối phương xuất chiêu, game sẽ xuất hiện một trò chơi nhỏ cần bạn canh thời gian chính xác để nhấn nút "đỡ đòn" hoặc tính toán cự li di chuyển nhằm làm giảm thiểu mức sát thương phải nhận cho Vanguard lẫn Reyvatiel. Sau mỗi trận đấu, game sẽ xếp hạng dựa trên trạng thái của Reyvatiel, lượng phép thuật thu thập được, số lần phòng thủ thành công... Thứ hạng càng cao, người chơi càng nhận được nhiều điểm kinh nghiệm (Dive và Synchronization), quan trọng hơn cả những vật phẩm quý.

AT2 sẽ đem lại yếu tố Cosmosphere từ phiên bản trước tuy phần chơi này không mấy thay đổi. Cosmosphere là một vùng ma thuật nằm bên trong tâm trí của các nhân vật Reyvatiel, được xây dựng từ niềm hy vọng và nỗi sợ nội tâm. Người chơi có thể dùng điểm Dive để thâm nhập vào Cosmosphere và giải quyết các vấn đề nảy sinh để kiếm thêm những bản nhạc phép thuật và trang phục mới cho các nhân vật Reyvatiel. Bên cạnh đó, trò chơi cũng bổ sung những nhiệm vụ tìm kiếm các cư dân Reyvatiel bị nhiễm bệnh IPD. Các Reyvatiel này được xây dựng thành những mini-boss nhằm tăng thêm tính thử thách cho AT2. Khi đã hạ gục được chúng, người chơi có thể chữa lành bệnh cho Reyvatiel. Sau đó, khi hoàn thành một số yêu cầu mà Reyvatiel đưa ra, người chơi lại có thể thuyết phục chúng nhập nhóm với mình nhằm tăng sức chiến đấu.

Trong AT2, nhà phát triển Gust cũng đưa trở lại hệ thống Synthesis nổi tiếng với đôi phần khác biệt. Người chơi bắt buộc phải đi đến một số shop để làm quen với các chủ cửa hàng. Khi nhận được tấm thẻ ghép đồ thì người chơi, chủ cửa hàng và một trong những Reyvatiel của bạn sẽ làm việc cùng nhau để tạo ra những đồ vật mới từ tấm thẻ ấy. Các đồ vật mạnh nhất trong game sẽ được tạo ra bằng cách này và người chơi sẽ phải làm công việc này rất nhiều lần nếu muốn có những trang bị tốt.

Ar tonelico 2: Melody of Metafalica là phần rất đáng giá tiếp theo của Ar tonelico. Hệ thống chiến đấu cải tiến một cách đáng kinh ngạc và mọi thứ khác cũng được thay đổi, nhưng nhìn chung game vẫn rất giống với người tiền nhiệm của mình và sẽ đem đến những trải nghiệm mới trong cách chơi.

**HOÀNG KIM**

THE
CONDUIT
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY
ESRB
ĐẶC VỤ CHỐNG XÂM LĂNG

| Tên game: The Conduit | Phát triển: High Voltage Software | Dự kiến phát hành: 03/2009 |
|---|---|---|
| Thể loại: FPS | Phát hành: Sega | ESRB: Đang đợi đánh giá \| Hệ máy: Wii |

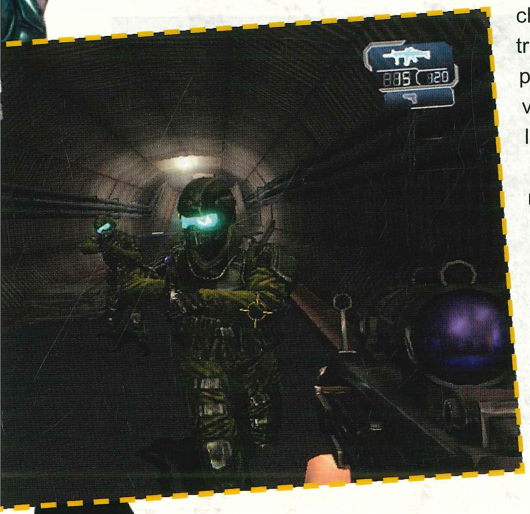
Câu chuyện của The Conduit diễn ra trong một tương lai gần, với bối cảnh là nước Mỹ. Người chơi vào vai nhân vật Ford, một cựu nhân viên mật vụ của Mỹ, nay làm việc cho một tổ chức bí mật mang tên Trust. Lúc này, Mỹ đang lâm vào khủng hoảng khi một loại dịch bệnh lạ tên "The Bug" tấn công con người, còn bọn khủng bố thì bành trướng và ám sát các thành viên chính phủ. Đỉnh điểm của loạt thảm họa này là âm mưu xâm lăng địa cầu của một chủng loài ngoài hành tinh mang tên Drudge do tổ chức Trust phát hiện. Ford (người chơi thủ vai) được Trust tin tưởng cử đi thực hiện nhiệm vụ ngăn chặn cuộc xâm lăng này.

## TÙY BIẾN MỌI PHƯƠNG DIỆN

The Conduit hoàn toàn là một game hành động bắn súng thuần túy, trong đó người chơi chỉ việc đi lên phía trước và dùng vũ khí để chiến đấu. Đương nhiên, game sẽ pha trộn đôi chút phong cách tìm đường giải đố nhưng trọng tâm vẫn là những pha đấu súng. Cơ chế điều khiển game dựa hoàn toàn vào tính năng chuyển động và rất giống các game thuộc thể loại này trước đó trên Wii. Bạn sẽ di chuyển bằng cần analog trên Nunchuk và dùng Wii Remote chĩa lên màn hình để ngắm bắn. Để người chơi thoải mái nhất, HVS khẳng định họ sẽ đưa vào game những lựa chọn giúp tùy biến hầu như mọi khía cạnh trong việc điều khiển từ độ nhạy con trỏ trên màn hình, tốc độ di chuyển, tốc độ quay của nhân vật cho đến độ to nhỏ của vùng Dead Zone (hồng tâm con trỏ), thiết lập lại các nút trên 2 tay điều khiển tùy ý, v.v. Thậm chí, nhà sản xuất cho biết người chơi còn được tùy biến luôn cả... các kiểu hiển thị thông số, nghĩa là thay đổi vị trí thanh sức khỏe, bảng thông số đạn dược... hay cho chúng biến mất luôn "cho đỡ vướng mắt".

## NHỮNG TRẬN CHIẾN HIỂM NGHÈO

Phiêu lưu "cứu thế giới" dưới sự hướng dẫn của John Adams - lãnh đạo giấu mặt của Trust, mật vụ Ford sẽ phải đối đầu từ các quái vật Drudge ngoài hành tinh đến những người lính thuộc chính phủ nhưng đã trở thành những "con rối" vô tri do bọn Drudge điều khiển. Ngoài ra còn có nhóm đặc nhiệm phản bội thuộc tổ chức Trust đặc biệt nguy hiểm khi chúng vẫn còn đầy đủ trí thông minh nhưng phản bội đồng loại chỉ vì lòng tham quyền lực và vinh hoa.



Tuy nhiên, thú vị nhất vẫn sẽ là những pha đụng độ với Drudge chính hiệu. Chủng loài ngoài hành tinh trông như côn trùng này được chia làm 4 loại. Đầu tiên là Mite, loại lính cấp thấp nhỏ bé nhất, một số loài biết bay và thậm chí là "bom cảm tử" phát nổ khi bạn đến gần. Drone là giống Drudge trưởng thành và đóng vai trò lực lượng chiến đấu chính. Một biến thể của Drone là Skimmer, trang bị cánh nên sẽ chuyên tấn công từ trên cao. Cuối cùng là những quái vật cấp cao Scarab, hình dáng kềnh càng, trang bị giáp rất cứng và sử dụng vũ khí hạng nặng nên cực kỳ nguy hiểm. Chưa hết, trong game không thiếu những quái vật trùm khổng lồ để thử thách tài năng chiến đấu của người chơi.

## KHO VŨ KHÍ THỰC TẾ VÀ SIÊU TƯỞNG

Ford được trang bị 3 nhóm vũ khí khác nhau. Đầu tiên là các loại súng ống thông thường của loài người như súng lục, tiểu liên MP5, súng trường SCAR hay phóng lựu SMAW. Kế tiếp là các vũ khí ứng dụng công nghệ ngoài trái đất do Trust đặc chế, điển hình là Mk4 Deatomizer có khả năng bắn ra 2 tia năng lượng, chỉ cần 1 tia chạm được đối phương sẽ "kéo" tia thứ 2 đến, kết hợp và nổ tung; Mk7 Carbonizer trông như một khẩu đại liên "cỡ bự". Nhóm thứ 3 chỉ có thể thu được từ bọn Drudge, với những hình thù quái dị tương tự bọn chúng như súng trường Strike Rifle, khẩu Razor Cannon tuy ngắn nhưng cực mạnh hay Shrieker trông như một... cái càng côn trùng cực lớn...

Ngoài các loại vũ khí, Ford còn mang bên mình một thiết bị hình cầu mang tên All Seeing Eye. Năng lượng ánh sáng mà thiết bị này tỏa ra giúp Ford phát hiện đối phương tàng hình, những món đồ và khu vực ẩn, mở khóa hay hỗ trợ trong một số câu đố cần giải trên đường đi.

## GAME WII CÓ ĐỒ HỌA HIỆN ĐẠI NHẤT?

Về mặt đồ họa, The Conduit sử dụng engine do HVS "đặc chế" cho máy Wii mang tên Quantum3. Đương nhiên với khả năng xử lý hạn chế của Wii so với Xbox 360 và PS3, chúng ta đừng hy vọng game sẽ có đồ họa sánh với những Gears of War 2 hay Killzone 2. Tuy nhiên, HVS cũng cam đoan engine Quantum3 vẫn hỗ trợ những hiệu ứng đồ họa thông dụng như đổ bóng đỉnh và điểm (vertex-pixel shader), kỹ thuật tạo vân bump mapping, các hiệu ứng phản xạ, khúc xạ, ánh sáng, hiệu ứng nước,... Với engine này, giám đốc sáng tạo của HVS là Eric Hofsinger tuyên bố mục tiêu của họ là trở thành nhà phát triển đột phá nhất về công nghệ cho hệ máy Wii.

Ngoài tổng cộng khoảng 9 màn chơi với thời lượng chừng 10 tiếng, khá đủ cho mục chơi đơn, The Conduit còn tích hợp đầy đủ các nội dung chơi mạng quen thuộc như Deathmatch, Team Deathmatch hay Capture the Flags. Game sẽ hỗ trợ thiết bị Wii Speak mới của Nintendo phục vụ giao tiếp trên mạng. Bên cạnh Internet, HVS còn hứa hẹn The Conduit hỗ trợ tốt cả mạng LAN. Cả hai môi trường đều hỗ trợ đến 16 người chơi cùng lúc.

Sega dự định phát hành game vào đầu năm sau, hy vọng với những tính năng hứa hẹn, The Conduit sẽ "vực dậy" thể loại FPS trên Wii vốn đang "èo uột" ngoài mong đợi, mở đường cho nhiều sản phẩm tiếp theo thuộc thể loại game đầy hấp dẫn này trên hệ máy của Nintendo.

**PHƯƠNG MAI**

# Battle Fantasia

**Thể loại:** Đối kháng | **Phát triển:** Arc Systems Work | **Phát hành:** 505 Gamestreet | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

Battle Fantasia giữ lại phong cách của loạt game Fantasia nên người chơi cũng sẽ thấy được nhiều yếu tố quen thuộc trong các dòng game nhập vai trước đây. Các nhân vật trong game có những ưu khuyết điểm khác nhau, như nhân vật có kích thước nhỏ bé sẽ có lượng HP thấp hơn, bù lại là khả năng di chuyển nhanh nhẹn. Các nhân vật có thân hình vạm vỡ, đồ sộ thì có thể tung ra đòn chí mạng nhưng di chuyển lại hết sức vụng về.

Ngoài mục chơi theo cốt truyện từng nhân vật, game thủ còn có thể luyện tập qua mục "practice", thử thách cùng "survival" và cả chế độ chơi qua mạng Internet.

# Ceville

**Thể loại:** Phiêu lưu | **Phát triển:** Boxed Dreams | **Phát hành:** Kalypso Media | **Ngày phát hành:** 20/2//2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Cuộc nổi loạn của dân chúng khiến bạo chúa Ceville phải đào tẩu, đưa nữ hoàng Gwendolyn lên nắm quyền điều hành vương quốc thần tiên Faeryanis. Nhưng hòa bình không kéo dài lâu, tên phản bội Basilius đã mưu sát nữ hoàng, chiếm đoạt vương vị dựa vào đám quái vật mà hắn triệu hồi được từ một vùng đất hắc ám. Hy vọng đánh đuổi tà ác, khôi phục hòa bình cho Faeryanis được giao cho 1 trong 3 nhân vật: đế vương lưu vong Ceville, hiệp sĩ phô trương Ambrosius hoặc cô gái láu lỉnh Lilly.

# Dungeon Hero

**Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Firefly Studios | **Phát hành:** Gamecock Media | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PC

Được giới thiệu trong hội chợ E3 2008 vừa qua, Dungeon Hero đã gây được nhiều chú ý qua đoạn trailer đầy hấp dẫn. Với cốt truyện mới lạ, Dugeon Hero cho phép người chơi tham quan cuộc sống của các loài quái vật. Không đơn giản như những dòng game nhập vai trước đây, người chơi phải tự xoay sở trong các nhiệm vụ bằng cách tự tìm hiểu và khám phá mọi thứ xung quanh.

Theo nhà sản xuất, hình ảnh thể hiện trong game sẽ đạt mức HD nên nhiều game thủ mong chờ nhất chính là chất lượng đồ họa đỉnh cao và những hiệu ứng đặc biệt của game. Hãy sẵn sàng cho chuyến thám hiểm vào nơi không thuộc về loài người.

# Nobunaga's Ambition: Iron Triangle

**Thể loại:** Chiến thuật | **Phát triển:** KOEI | **Phát hành:** KOEI | **Ngày phát hành:** Tháng 1/2009 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PS2

Lôi kéo vào cuộc nội chiến, mục tiêu của võ sĩ samurai huyền thoại Nobunaga Oda là nhanh chóng kết thúc chiến tranh, mang đến hòa bình cho người dân. Trong game, người chơi sẽ từng bước vào vai vị lãnh chúa quyền lực nhất thời phong kiến Nhật Bản, bắt đầu từ lúc Nobunaga đánh chiếm thủ phủ Owari. Qua 9 màn chơi, giấc mơ thống nhất quốc gia của Nobunaga sẽ trở thành hiện thực khi người chơi làm chủ món đồ Iron Triangle.

# Return to Mysterious Island 2

**Thể loại:** Phiêu lưu | **Phát triển:** Kheops Studio | **Phát hành:** Microids | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Phần chơi mới bắt đầu với việc chiếc trực thăng cứu hộ của Mina gặp tai nạn. Cô còn sống nhưng một lần nữa mắc kẹt tại hòn đảo. Lúc này, một bệnh dịch lạ lùng bắt đầu tác động lên các loài thực vật, sau đó gây ảnh hưởng đến cả động vật. Không thể làm ngơ, Mina lùng tìm nguyên nhân gây bệnh dịch khắp đảo kể cả chỗ của thuyền trưởng Nemo nhưng chẳng thu được thông tin nào. Giải pháp tình thế lúc này là kích hoạt lại tấm chắn năng lượng đã ngăn Mina liên lạc với thế giới bên ngoài ở phần 1 để chặn dịch bệnh lây lan ra ngoài...

# Star Ocean: Second Evolution

**Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Square Enix | **Phát hành:** Square Enix | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

Trong vai một sĩ quan thuộc Federation, người chơi sẽ được chuyển đến một hành tinh xa xôi, bí hiểm. Tại đây, cuộc phiêu lưu của bạn bắt đầu sau khi được ban tặng danh hiệu "Hiệp sĩ ánh sáng". Tiếp nối phiên bản First Departure, câu chuyện trong bản Second Evolution cũng không kém phần gay cấn.

Được thiết kế độc quyền cho hệ máy PSP, game hỗ trợ những trận chiến rất sôi động cho game thủ tha hồ tương tác. Game thủ có thể hoàn toàn chủ động trong lúc chiến đấu thông qua chế độ "real-time battle" đặc trưng của dòng game Star Ocean.

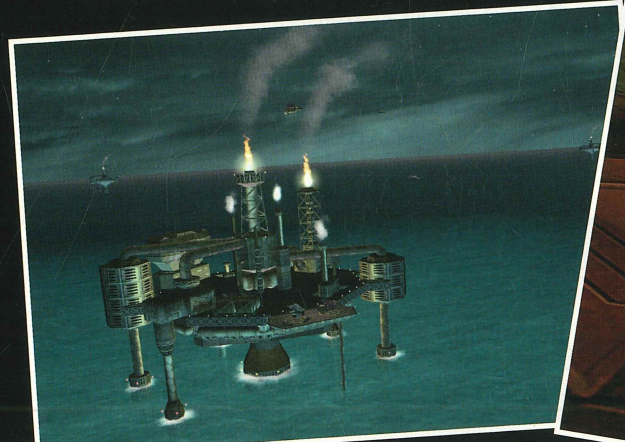
# CHIẾN BINH TỰ DO FREELANCER

Có không ít nhân sự trong đội ngũ phát triển Freelancer đã từng tham gia thực hiện những tên tuổi như Wing Commander, Privateer và Starlancer, nên trong phong cách thể hiện của Freelancer luôn có những hình ảnh sinh động, cốt truyện hấp dẫn và một thế giới rộng lớn, phức tạp. Freelancer là tựa game chơi đơn hoàn toàn với những nhiệm vụ được lập trình sẵn và một chiến dịch rõ ràng, được cân bằng nhịp nhàng với các nhiệm vụ phụ và việc kiếm tiền; không trói buộc người chơi ra ngoài chiến đấu, sau đó trở lại phi thuyền.

Freelancer đặt người chơi vào vai thuyền trưởng tự do Trent ngay khi anh chàng vừa thoát khỏi một trạm không gian bị bọn khủng bố tấn công. Vì phi thuyền đã mất và chỉ còn lại một số tiền ít ỏi, Trent đành đồng ý nhận một phi thuyền mới miễn phí, kèm theo điều kiện phải thực hiện một số nhiệm vụ cho ông chủ mới. Trent biết rằng cái gì cũng có cái giá của nó và phần chơi chiến dịch bắt đầu đưa anh vào việc khám phá của hệ thống sao Sirius.

Phần lớn thời gian của người chơi trong Freelancer, bao gồm luôn cả những pha hành động, đều diễn ra trong không gian sâu thẳm của vũ trụ. Phục vụ cho các màn chơi chủ yếu là 2 loại phi thuyền: chuyên chở và chiến đấu. Mọi phi thuyền đều di chuyển với cùng tốc độ, vì thế ngoại trừ việc điều chỉnh một vài yếu tố của động cơ thì chúng không khác biệt nhiều. Điều này đã đưa Freelancer đến gần thể loại hành động hơn là mô phỏng.

Tiếp tục những công việc đã hoàn tất trong Starlancer, Freelancer không sử dụng cơ chế joystick-based flight (bay theo phím điều khiển). Một lần nữa, kiểu chơi mô phỏng thuần túy sẽ biến mất nhưng giao diện của Freelancer thực sự hoạt động tốt hơn, việc bay lượn phụ thuộc vào cách sử dụng hệ thống phím WSAD kết hợp với chuột. Di chuyển chuột sẽ thay đổi hướng của súng nên người chơi gần như có thể xoay bắn 180 độ cũng như phía trên và dưới. Giữ chuột trái trong khi di chuyển sẽ giúp bạn thay đổi hướng của



| Tên game: Freelancer | Phát triển: Digital Anvil | Ngày phát hành: Tháng 3/2003 \| ESRB: Teen \| Cấu hình: CPU: PIII 600MHz |
|---|---|---|
| Thể loại: Mô phỏng | Phát hành: Microsoft Game Studios | RAM: 128MB / VGA: 16MB / HDD: 900MB / OS: Win 98/Me/2000/XP / DL: 2CD |

phi thuyền. Mặt khác, vì vũ khí độc lập nên những kỹ thuật trong thể loại FPS có thể được áp dụng triệt để.

Phần chiến đấu trong Freelancer cũng không quá khó khăn. Nếu được trang bị tương đối cân bằng với đối phương thì người chơi hoàn toàn có thể bắn hạ khoảng nửa tá phi thuyền địch trong vòng khoảng 5 phút. Khi bị phá hủy, phi thuyền đối phương sẽ thả các thùng đồ mà bạn có thể sử dụng để tăng khả năng cho phi thuyền của mình. Mặc dù nghe có vẻ đơn giản nhưng lối chơi arcade đơn giản, thích hợp với nhiều người này giúp game dễ chơi hơn các tựa game trong quá khứ với những chỉ số phức tạp.

Các cư dân trong Freelancer được chia thành nhiều tổ chức khác nhau. Việc tham gia vào các tổ chức này sẽ ảnh hưởng đến loại tàu và vũ khí mà người chơi sử dụng. Bên cạnh đó, mọi người sẽ rất chú ý đến danh tiếng mà người chơi lập nên qua các nhiệm vụ. Ví dụ, nếu bạn quyết định sống chung với tội ác thì lực lượng an ninh chỉ làm một việc duy nhất là cho phi thuyền của bạn "biến mất" trong vũ trụ càng nhanh càng tốt.

Vì phần lớn các con tàu đắt tiền đều có thể trang bị những vũ khí và công nghệ tối tân nhất nên thứ mà người chơi luôn mong muốn là kiếm thật nhiều tiền qua các nhiệm vụ hoặc đơn giản tạo lập riêng cho mình nhiệm vụ như truy tìm kho báu. Ngoài ra, Trent có thể tăng cấp bậc trong phần chơi đơn bằng việc hoàn thành các nhiệm vụ nhất định, nhận thêm tiền hoặc điểm kinh nghiệm đơn giản bằng thực hiện các nhiệm vụ phụ hoặc các hợp đồng. Trò chơi rất dễ gây nghiện khi bạn thấy mình phải cố gắng khám phá hết toàn bộ mọi hệ thống hành tinh để tìm những mặt hàng với giá cả vừa ý. Thêm vào đó, bạn cũng có thể bay đến những vùng chưa được khai phá để tìm những cánh cổng vào các hành tinh mới. Tuy game không bao giờ thiếu hụt về số lượng các nhiệm vụ ngẫu nhiên, nhưng chúng sẽ bắt đầu trở nên nhàm chán ngay sau đó. Ví dụ khi bạn nhận nhiệm vụ ám sát, điều này đồng nghĩa với việc phá hủy mọi con tàu. Ngay cả nhiệm vụ bắt giữ, bạn cũng chỉ việc "xử" các phi thuyền khác trừ chiếc bạn cần bắt giữ.

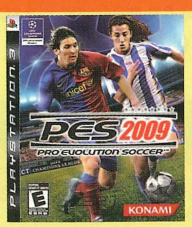
Phần đồ họa trong Freelancer thể hiện rất xuất sắc. Bên cạnh những mô hình phi thuyền chi tiết, các kiểu kiến trúc và thiết kế trong game cũng phong phú không kém - nổi bật là sự khác biệt giữa các phe phái. Tuy nhiên, game lại thiếu đi cảm giác "rung bần bật" của buồng lái mỗi khi bị dính đạn. Mặt khác, Freelancer chạy rất mượt trên hầu hết mọi cấu hình từ thấp đến cao. Bênh cạnh những hình ảnh mĩ miều, phần âm thanh cũng được chuẩn bị rất chuyên nghiệp. Tuy rằng không thực sự máu lửa như trong Freespace 2 nhưng những bản nhạc đã đem lại cảm giác mỗi khi bạn tham gia sự kiện nào đó. Ngồi trong buồng lái, bay lượn trong một thành phố phát triển, người chơi có thể nghe thấy tiếng động cơ gào rú của các phi thuyền khác từ xa tiến lại.

Phần chơi đơn của game khá ngắn nhưng rất hay. Bù lại, người chơi sẽ mất khoảng thời gian khá dài nếu muốn giải quyết hết mọi mâu thuẫn diễn ra xung quanh Trent. Khi đã hoàn tất, bạn có thể quay lại chơi tiếp với sức mạnh được tăng lên so với lần bắt đầu game. Đối với mục chơi mạng thì game có chiều hướng biến thành một MMORPG hơn. Người chơi phải tăng level để có thể mở các vũ khí, phi thuyền và vật dụng tốt hơn. May mắn là mỗi phe phái đều sở hữu một số lượng vũ khí rất phong phú nên bạn tha hồ "ngâm cứu".

Từ cái nhìn thực tế đánh giá, Freelancer có lẽ không phải là tựa game mà các fan hâm mộ dễ hình dung vì nó khá lạ. Trong một số khía cạnh nào đó, nó vẫn hay hơn những game cùng loại trên thị trường, một phần là do được chuẩn bị kỹ lưỡng trước khi tung ra. Nếu đã từng chơi và thích phong cách trong Wing Commander hay Privateer thì Freelancer hoàn toàn phù hợp với bạn.

**MẠNH QUÂN**


**HOTGAME SHOP**
**www.hotgameshop.net**
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com




PSP: 3 triệu 7 (Tặng kèm 300 Game) / XB360 Arcade: 6 triệu (Bảo hành Red Ring 6 tháng)
WII: 5 triệu / NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 5 / PS3 80GB: 7 triệu 2

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ **(400 games)**
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 ( Có bảo hành )
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Chi nhánh Hotgame tại Hải Phòng: Số 100 đường Đại học dân lập Hải Phòng (Điện thoại: 0915.559.664)

# Máy tính xách tay

# KHÔNG NGÁN game nặng

Acer có một model MTXT giải trí vừa "ngon", vừa rẻ - Aspire 5930. Chạy trên nền Centrino 2 với cấu hình khá cao nhưng giá chỉ có 1125USD, món hàng này thật hấp dẫn cho game thủ!

## Acer Aspire 5930G 944G32Bn

Máy có màn hình 15,4" gương và trọng lượng trên 3kg. Rõ ràng Aspire 5930G chỉ thích hợp đặt để một chỗ. Thiết kế của máy vẫn lấy lại những đường nét của dòng Aspire của Acer trước đây: các góc được bo tròn mượt mà, màu xanh dương sẫm chìm, hòa trộn với màu đen tuyền trên vỏ máy. Các ngõ giao tiếp được đưa lên dọc 2 mép máy, phía trước có nút chỉnh âm thanh khá tiện. Màn hình 15,4" rất trong và sắc nét, hỗ trợ video độ nét cao đến 720p. Bên trong máy, bàn phím, touchpad và các nút tắt được bố trí khá đơn giản, đáng chú ý là dãy nút tắt nằm dọc 2 mép bàn phím và vùng di chuột touchpad khá lớn và dễ dùng.

Hướng đến giải trí, Aspire 5930G có hệ thống âm thanh vòm giả lập cho âm thanh khá tốt; khởi động chương trình Acer Arcade để nghe nhạc, xem phim, xem hình mà không cần vào hệ điều hành chính (chạy nền Windows XP). Một tính năng hấp dẫn khác dành cho dân "mê" phim HD là hệ thống có ổ đọc Blu-ray hoạt động khá êm và ngõ xuất HDMI để xuất hình lên HDTV. Ngoài ra, máy có thêm ngõ eSATA/USB giúp bạn dễ dàng kết nối với các thiết bị khác. Đây rõ ràng là những trang bị cần thiết cho nhu cầu chia sẻ, lưu trữ tập tin nghe nhìn dung lượng lớn.

Kèm theo hệ thống là bộ phần mềm Empowering với các công cụ tinh chỉnh, phục hồi hệ thống thường thấy trong các dòng máy của Acer. Ngoài ra, hệ thống còn có bộ ứng dụng văn phòng Microsoft Works, bộ phần mềm ghi đĩa của NTI.

Không phải là model "chuyên trị" game nhưng Aspire 5930G có cấu hình thuộc hàng "đỉnh": bộ xử lý Core 2 Duo T9400 2,53GHz với bộ đệm cache L2 6MB, bộ nhớ 4GB, chip đồ họa NVIDIA GeForce 9600M GT, ổ cứng 320GB và chạy với hệ điều hành Windows Vista Home Premium. Thử đồ họa với 3Dmark 06, hệ thống đạt 5421 điểm ở độ phân giải thực (1280x800), chưa thật xuất sắc về điểm số. Thử sơ bộ với một số game "nóng", hệ thống chạy rất tốt phần lớn game thử nghiệm. Ví dụ với Dynasty Warrior 6, hệ thống đạt trung bình 45 khung hình/giây ở mức chất lượng đồ họa trung bình, chỉ trong những màn đông đúc lính và sử dụng nhiều "tuyệt chiêu" với đồ họa đẹp mắt thì khung hình giảm nhẹ và hình ảnh hơi bị giật. Game Unreal Tournament 2008 và đua xe MotoGP 08 cũng vậy, hệ thống "diễn" rất đạt và không bị giật hình ngay cả trong những "pha" đồ họa phức tạp. Với Fifa 2009, hệ thống hiển thị rất tốt với mức phân giải cao nhất, đạt trung bình 58fps. Nặng hơn nữa, Aspire 5930G mới bắt đầu tỏ vẻ "khuất phục" trước Crysis Warhead chạy với DirectX 10. Bạn chỉ chơi được Crysis Warhead ở mức chất lượng 1024x768 với thiết lập thấp nhất (minimum) thì tỉ lệ khung hình/giây mới đạt được tới vạch 24fps. Còn nếu muốn dễ chơi hơn, bạn buộc phải hạ mức phân giải xuống còn 800x600 thì mới mong hạ được đối phương, lúc này tỉ lệ khung hình đạt khoảng 35fps.

Ấn tượng khác mà Aspire 5930G để lại còn là thời gian dùng pin khi thử nghiệm với MobileMark 2007. Hệ thống đọc văn bản liên tục được trên 4 giờ, chạy hỗn hợp nhiều ứng dụng gần được 4 giờ trong khi xem DVD "khiêm tốn" hơn, chỉ hơn 2 giờ.

**LÊ DUY**

**Liên hệ:** Mai Khanh, Silicom

**Bảng tính năng**

| Hệ thống | Cấu hình | Cổng giao tiếp | Trọng lượng máy/adapter (kg) | Giá (USD) |
|---|---|---|---|---|
| **Acer Aspire 5930G 944G32Bn** | Intel Core 2 Duo T9400 2,53GHz, cache L2 6MB, chipset PM45, DDR2 4GB, NVIDIA GeForce 9600M GT, ổ cứng 320GB, màn hình gương widescreen 15,4", ổ đọc Blu-ray, khe cắm thẻ nhớ, Windows Vista Home Premium. | VGA, HDMI, 3 USB, eSATA/USB, modem, ethernet, 3 audio, Express Card, Bluetooth, Wi-Fi 802.11a/b/g/draft N (5300), webcam, nhận diện vân tay. | 3,157 / 0,388 | 1125 |

* Bảo hành 12 tháng.

# TÁI NGỘ những KHOẢNH KHẮC

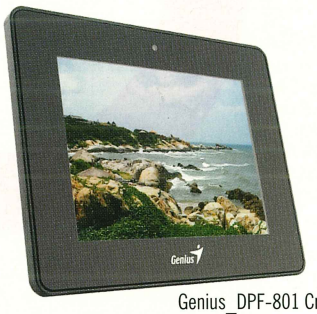
Hai khung hình kỹ thuật số DPF-702 Crystal và DPF-801 Crystal của Genius góp phần tái hiện lại những khoảnh khắc đáng nhớ nhất trong các cuộc "phiêu lưu" của bạn. Genius DPF-702 Crystal và DPF-801 Crystal có kiểu dáng khá cổ điển với khung hình bằng nhựa đen bóng giúp trình diễn những bức ảnh đẹp và xem những đoạn phim hấp dẫn.

Không tích hợp bộ nhớ flash, 2 khung hình lấy dữ liệu từ các loại thẻ nhớ SD/MMC/MS và bút lưu trữ USB; hỗ trợ định dạng JPEG và AVI (motion JPEG). DPF-702 Crystal và DPF-801 Crystal hoạt động khá đơn giản, bạn chỉ cần cắm nguồn, bật công tắc ON/OFF là đã có thể xem những bức ảnh, poster game sinh động hay những cảnh phim hấp dẫn. Chân đế của hai khung hình đều bằng nhựa dễ tháo gỡ và có bánh răng nên bạn dễ dàng xoay chân đế để khung hình nằm ngang hay dọc.

Genius DPF-702 Crystal khung hình 7", độ phân giải 480x234, độ tương phản 200:1, độ sáng 250cd/m2 chuẩn wide 16:9, không tích hợp loa. Mặt trước chia làm 2 phần: khung lớn phía trên hiển thị hình ảnh và khung hình nhỏ phía dưới (dùng pin Lithium 3V riêng) hiển thị: đồng hồ (giờ thế giới), hẹn giờ, nhiệt độ và lịch. Mặt sau khung hình DPF-702 Crystal khá đơn giản, cạnh trên là công tắc ON/OFF và 6 nút nhấn bọc nhôm (Enter, Menu, Down/Up, Lelf/Right) điều khiển được mọi chức năng của khung hình, cạnh dưới là 5 nút nhấn Time, Start/Stop, Up, Set và Mode để điều chỉnh đồng hồ, hẹn giờ và lịch. Cạnh phải chỉ có khe cắm thẻ nhớ. Cạnh trái là một dãy các khe cắm Video out (hỗ trợ hệ PAL, NTSC), USB mini và nguồn. Giao diện của khung hình trực quan với 3 biểu tượng tùy chọn: xem ảnh/phim, chọn thẻ nhớ và cài đặt cấu hình.

Genius DPF-801 Crystal 8", độ phân giải 800x600, độ tương phản 400:1, độ sáng 200cd/m2, tỷ lệ khung hình 4:3 truyền thống, tích hợp loa, remote đi kèm. Genius DPF-801 Crystal dành trọn khung hình để hiển thị hình ảnh. Mặt sau khung hình cũng được bố trí tương tự DPF-702 Crystal: phía trên là công tắc ON/OFF và 6 nút nhấn cùng chất liệu nhựa và tông đen như khung hình. Cạnh phải lần lượt từ trên xuống là USB Hub, USB mini và khe cắm thẻ nhớ. Cạnh trái là ngõ cắm tai nghe và nguồn. Mặt sau còn được bố trí một loa nhỏ để bạn có thể thưởng thức những điệu nhạc giáng sinh vui vẻ, những âm thanh du dương hay sôi động... Ngoài ra, chức năng hiển thị ngày giờ làm khung hình trở thành chiếc đồng hồ hay cuốn lịch bàn lý thú. Giao diện của khung hình khá gần gũi với 3 tùy chọn SD/MMC, Setup và Calendar ngay khi bạn cấp nguồn. Mục Calendar hỗ trợ chức năng hẹn giờ, cài đặt và hiển thị ngày giờ và cả hình ảnh (hiển thị slideshow). Bộ điều khiển từ xa có nhiều nút chức năng hơn so với các nút có trên khung hình. Bạn có thể chỉnh màu sắc, các điều khiển đa phương tiện, phóng to hay xoay hình....

Genius_DPF-702 Crystal



Genius_DPF-801 Crystal

Hai khung hình đều sử dụng thẻ nhớ nên tùy khả năng tài chính bạn có thể trang bị thẻ dung lượng lớn hay nhỏ để có thể sao chép những bức hình và đoạn phim yêu thích.

Nhìn chung, DPF-801 Crystal cho chất lượng hiển thị tốt hơn DPF-702 Crystal. Chất lượng hình ảnh tốt, rất rõ nét và mịn, màu sắc tươi sáng và rất thật, những nhân vật trong game trông sống động, sắc nét. DPF-702 Crystal cho chất lượng hình ảnh khá tốt, rõ nét và mịn. Màu sắc thật, tươi nhưng hơi tối. DPF-801 Crystal cho âm thanh rõ và khá hay mặc dù không chuyên nghiệp. Chỉ cần nhấn nút Enter trên Remote, địa bàn thành phố Ascension, cảnh quay bên trong phòng thí nghiệm vũ khí sinh học... sẽ hiển ra trước mắt bạn, âm thanh "chát chúa" của các loại vũ khí khi đối mặt với những con trùm khổng lồ trong trailer game Bionic Commando. Giá: DPF-702 89USD và DPF-801 149USD. Bảo hành: 12 tháng.

**ĐỨC QUANG**

**Liên hệ:** Mai Khanh, Silicom

# Sàn đấu TẦM TRUNG

LCD AOC 917Vw

LCD Dell SE198WFP

Giá ngày càng giảm và chênh lệch không nhiều so với loại 15-17" nên màn hình LCD 19" đang là xu hướng chọn lựa của khá nhiều người dùng để đáp ứng nhu cầu làm việc, giải trí. Bạn có thể chọn lựa trong số ba LCD 19" chuẩn wide 16:10: AOC 917Vw, Dell SE198WFP và Venr 9008WN được thử nghiệm.

Ba màn hình thuộc loại phản xạ ánh sáng, hỗ trợ độ phân giải 1440x900, thời gian đáp ứng 5ms, độ tương phản 1.000:1 (riêng AOC 917Vw hỗ trợ độ tương phản động 3.000:1), góc nhìn 160/160 độ (Venr 9008WN hỗ trợ 170/160 độ)... Riêng AOC 917Vw và Dell SE198WFP chú trọng đến chất lượng hiển thị nên ngoài ngõ D-Sub quen thuộc còn trang bị thêm ngõ DVI.

Về thiết kế, mỗi màn hình mỗi vẻ. AOC 917Vw tinh tế với khung viền đen bóng, cạnh dưới ẩn hoa văn carô, màu bạc viền quanh nút nhấn 5 chiều. Việc điều chỉnh thông số màn hình rất đơn giản và thuận tiện nhờ nút nhấn 5 chiều đặt ở mặt trước, menu bố trí trực quan, chức năng đơn giản. AOC 917Vw cũng được trang bị công nghệ tương phản động Dynamic Contrast Ratio với chế độ tối ưu (tự điều chỉnh độ tương phản và độ sáng) tùy đặc điểm công việc như làm việc, xem phim, chơi game... Công nghệ tăng cường màu sắc Dynamic Color Boost giúp điều chỉnh màu sắc theo từng yêu cầu để hình ảnh đẹp và trung thực hơn.

LCD Dell SE198WFP khoác áo đen chủ đạo, khung hình viền bạc đặt trên chân đế chữ nhật tạo dáng mảnh mai. Menu điều chỉnh OSD trực quan, các nút điều chỉnh màn hình được đặt cạnh phải mặt trước nên thuận tiện: cho phép chọn nhanh chế độ màu Graphic hay Video. Tính năng LCD Conditioning giúp loại trừ hiện tượng lưu ảnh (image retention) hay bóng ma.

Venr 9008WN có thiết kế khá ngầu với bộ cánh đen tuyền và có tích hợp loa. Chân đế hình chữ nhật, khoét

# Màn hình LCD

**Liên hệ: AOC**: Silicom; **Dell**: Digiworld; **Venr**: V.E.R.N

rỗng mặt trên nên bạn có thể tận dụng đặt bút, thước hay các vật dụng cá nhân... Các nút chỉnh OSD được bố trí ở cạnh dưới màn hình nhưng có ký hiệu ở mặt trước nên thao tác cũng không quá khó dù menu khá nhỏ và không hỗ trợ chế độ tối ưu.

Ba màn hình đạt điểm số khá tốt: phân biệt rõ ràng lưới sọc trắng đen mật độ dày, AOC 917Vw và Venr 9008WN đạt độ sắc nét và mịn cao ở các đường kẻ. Khi nâng độ sáng và độ tương phản lên tối đa, bạn vẫn có thể đọc được chữ mờ trên nền trắng. Tuy cả 3 màn hình chưa thể hiện đầy đủ dải màu đồ họa sắc độ tối, song thể hiện khá tốt sắc độ sáng và các sắc độ màu, màu sắc phong phú. Trong phép thử về hình ảnh và chân dung, cả ba đều phân biệt rõ giữa sắc da vàng, trắng, màu sắc sống động. Trong phép thử này, AOC 917Vw thể hiện hình ảnh rực rỡ nhất ở chế độ Movies và Sports, chế độ Standard màu sắc hơi tối.

Dựa vào thông số kỹ thuật, kiểu dáng thiết kế và kết quả thử nghiệm, các game thủ có thể chọn cho mình một màn hình ưng ý. Tham gia các trận game trên "sàn" AOC 917Vw, Dell SE198WFP và Venr 9008WN, game thủ sẽ thêm hứng khởi trong những pha game vốn đã sôi động. Trong Rogue Trooper, cả 3 đều thể hiện được hình ảnh đẹp, màu sắc phong phú trong các pha chiến đấu oanh liệt của người hùng da xanh. Thời gian đáp ứng nhanh nên 3 màn hình tránh được những vết lưu ảnh khi chuyển cảnh mà bạn thường gặp trong Heroes of Annihilated Empires.

LCD Venr 9008WN

Tuy chưa phải là sàn đấu "khủng" nhưng với mức đáp ứng nhanh, hỗ trợ khung hình 16:10, AOC 917Vw, Dell SE198WFP và Venr 9008WN cho bạn thưởng thức hình ảnh hoàn hảo hơn, xem phim hành động, chơi game thích hơn. Mẫu mã đẹp, chất lượng hiển thị tốt, các thông số kỹ thuật hấp dẫn, LCD AOC 917Vw (2.440.000đ), Dell SE198WFP (168USD) và Venr 9008WN (123USD) mang đến cho game thủ thêm 3 lựa chọn cao cấp với kích thước 19".

AOC 917Vw và Dell SE198WFP được bảo hành 3 năm, Venr 9008WN được bảo hành 2 năm.

**ĐỨC THỊNH**

# MẠNH MẼ LƯỚT ÊM

Bạn chi khá nhiều tiền để có chiếc máy tính mạnh mẽ, đáp ứng nhu cầu cá nhân đa dạng từ học tập, làm việc, chơi game và giải trí đa phương tiện. Tuy nhiên, rắc rối có thể phát sinh khi máy tính hoạt động quá "nhiệt tình" khiến bạn phải ôm máy ra phòng khách nếu không muốn người khác bị "ô nhiễm tiếng ồn". Với tiêu chí "im lặng, mát mẻ", chúng ta sẽ cùng "lên"cấu hình bộ máy tính tầm trung, chi phí khoảng 850USD (không gồm màn hình).

Trước tiên, chúng ta cần xác định các thành phần là "thủ phạm" gây ồn để cân nhắc khi chọn mua. Thông thường, phần cứng có bộ phận chuyển động vật lý như quạt làm mát, ổ cứng, ổ quang... ít nhiều đều gây ra tiếng ồn. Như vậy, để hạn chế đến mức thấp nhất, chúng ta sẽ ưu tiên chọn các phần cứng sử dụng tản nhiệt thụ động (passive). Tuy không hiệu quả bằng tản nhiệt dùng quạt nhưng tản nhiệt thụ động với các ống (heatpipe) dẫn nhiệt lên các lá tản nhiệt là lựa chọn tốt, thỏa mãn tiêu chí bài viết. Điểm hạn chế của tản nhiệt thụ động là phụ thuộc vào nhiệt độ môi trường xung quanh. Do đó để đảm bảo tính ổn định và kéo dài tuổi thọ linh kiện phần cứng, việc lựa chọn thùng máy phù hợp rất quan trọng. Ngoài ra, bạn cũng cần lưu ý vị trí đặt máy để giúp giảm bớt tiếng ồn như chuyển máy từ mặt bàn xuống gầm bàn.

## Thùng máy (Case)

Tương tự máy tính giải trí đa phương tiện (*ID: A0806_160*), thùng máy là lựa chọn rất quan trọng. Ngoài chức năng bảo vệ các linh kiện phần cứng đắt tiền bên trong, nó còn đóng vai trò như 1 thiết bị tản nhiệt lớn và hạn chế tiếng ồn của các linh kiện phần cứng khi hoạt động. Một số thùng máy có khả năng "nhốt" tiếng ồn đến mức gần như im lặng, chẳng hạn thùng máy Cosmos 1000 của Cooler Master với hai nắp bên bằng nhôm dày 1mm, bên trong có lớp mút hấp thu âm thanh và phần tiếp xúc với nắp đậy 2 bên dán "ron" cao su. Tuy nhiên với tiêu chí tiết kiệm, chúng ta sẽ chọn thùng máy Coolser Master CM 690 (*ID: A0712_76*) với thiết kế dạng lưới tổ ong giúp không khí lưu chuyển ra vào dễ dàng, cho phép gắn quạt tản nhiệt loại lớn tại các vị trí quan trọng như BXL, card đồ họa, ổ cứng và chân đế cao su loại lớn, có khả năng hấp thu tiếng ồn.

Nếu khả năng tài chính hạn chế, bạn có thể chọn thùng máy Cooler Master Centurion 590 (*G0806_85*) với những thay đổi trong thiết kế so với các phiên bản cũ.

## Bộ nguồn (Power Supply)

Để chọn bộ nguồn phù hợp, bạn phải tính tổng công suất tiêu thụ của tất cả linh kiện phần cứng (dựa vào thông số kỹ thuật tương ứng) và hiệu suất của bộ nguồn. Website *http://www.extreme.outervision.com/index.jsp* sẽ giúp bạn giải quyết các rắc rối trên. Ngoài ra, bạn nên chọn loại có quạt làm mát cỡ 120mm, 140mm vì hoạt động êm hơn. Với cấu hình trong bài viết này, chúng ta sẽ chọn bộ nguồn Cooler Master Real Power Pro 550W (RS-550-ACAA-A1), hiệu năng đạt trên 80%, hỗ trợ Active PFC có khả năng khử nhiễu, ổn dòng, giúp phần cứng hoạt động ổn định, kéo dài tuổi thọ. RS-550-ACAA-A1 sử dụng quạt làm mát 120mm có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải để hạn chế tiếng ồn. Ngoài ra, bạn cũng có thể tham khảo một số bộ nguồn của các thương hiệu nổi tiếng khác như AcBel, Corsair... tùy khả năng tài chính.

## Bo mạch chủ (Mainboard)

Với tiêu chí "im lặng, mát mẻ", bạn có thể chọn BMC Asus P5QL Pro hoặc Gigabyte GA-EP43-DS3L chipset Intel P43/ICH10 (*ID: A0809_64*) sử dụng công nghệ tản nhiệt thụ động với các khối kim loại đặt trên chip cầu bắc, cầu nam. Qua các thử nghiệm của Test Lab, chúng tôi nhận thấy hiệu năng chipset Intel P43 không hề kém cạnh so với P45; cũng hỗ trợ các giao tiếp thông dụng như cổng SATA, giao tiếp mạng gigabit, âm thanh 8 kênh chuẩn HD và chỉ có 1 khe PCI Express 2.0 x16.

## Bộ xử lý (CPU)

Các bộ xử lý (BXL) 4 nhân Intel Core 2 Quad, Core 2 Extreme hoặc Phenome X4 là những lựa chọn hấp dẫn do giá ngày càng rẻ. Dù một vài ứng dụng hiện nay đã khai thác hoàn toàn sức mạnh xử lý đa nhiệm của những BXL này nhưng chúng không phải là lựa chọn tốt nhất trong bài viết này. Với cấu hình 1 bộ máy tính tầm trung, chúng ta sẽ chọn BXL Intel Core 2 Duo E8400 xung nhịp 3,0GHz, FSB 1333MHz, 6MB cache L2. E8400 được sản xuất theo công nghệ 45nm, tiết kiệm điện năng và ít tỏa nhiệt hơn các BXL 65nm. Ngoài ra, BXL Intel Core 2 Duo E7200 (2,53GHz, FSB 1066MHz, 3MB cache L2) cũng là lựa chọn tốt nếu muốn tiết kiệm chi phí.

## Quạt tản nhiệt BXL (CPU Cooler)

Quạt tản nhiệt đi kèm BXL vẫn thực hiện tốt chức năng tản nhiệt nhưng khá

ồn ào khi hoạt động và để hạn chế đến mức tối đa, Hyper 212 (*ID: A0711_64*) là lựa chọn thích hợp. Hyper 212 sử dụng công nghệ heatpipe, có 4 ống dẫn nhiệt lên các lá tản nhiệt. Quạt làm mát kích thước lớn, cánh quạt cong, công suất tiêu thụ tối đa 4,44w, tốc độ quạt đạt đến 2.000rpm, đạt hiệu suất lưu chuyển không khí cao mà không "ồn ào".

## Bộ nhớ (RAM)

Bạn không phải "phàn nàn" vì bộ nhớ là phần cứng hoạt động êm nhất trong số các linh kiện phần cứng. Một số dòng RAM cao cấp của những thương hiệu nổi tiếng như Apacer, Corsair, Crucial, Kingston, Super Talent... đều có kèm miếng tản nhiệt kiêm chức năng bảo vệ các chip nhớ trên bo mạch. Hiện nay, bộ nhớ DDR2 vẫn tiếp tục chiếm ưu thế về chủng loại lẫn giá cả. Sẽ "khôn ngoan" hơn nếu bạn đầu tư 4GB RAM DDR2 bus 800MHz thay vì 2GB RAM bus 1066MHz với cùng chi phí vì bộ nhớ đóng vai trò không nhỏ khi xử lý đồ họa trong các game 3D hiện nay. Lưu ý: Bạn phải sử dụng HĐH 64bit hoặc Vista Ultimate để hiển thị đầy đủ 4GB RAM.

## Card đồ họa (Graphic Card)

Công nghệ làm mát của card đồ họa luôn được cải tiến để có thể đáp ứng những yêu cầu khắt khe của người dùng, nhưng ngay cả khi sử dụng công nghệ heatpipe kết hợp quạt tản nhiệt loại tốt, card đồ họa vẫn là một trong các phần cứng gây ồn nhất. Trong trường hợp này, chúng ta sẽ chọn card N9800GT-512-MX-P RSV2 (*ID: A0810_60*), trang bị GPU Geforce 9800TG xung nhịp 600MHz, bộ nhớ DDR3 512MB, 256bit và sử dụng tản nhiệt cao cấp Accelero S1 của Artic Cooling với các lá nhôm tản nhiệt "ốp" toàn bộ mặt trước khá ấn tượng. N9800GT-512MX-P RSV2 hỗ trợ DirectX 10, Shader Model 4 và tích hợp engine vật lý PhysX của nVidia, mang lại những hình ảnh sống động và gần với hiện thực hơn trong các game 3D. Bạn cũng có thể chọn card ECS N9600GT-512MX-P, trang bị tản nhiệt Accelero S2 của Artic Cooling cho cấu hình "khiêm tốn" hơn.

## Ổ cứng (Hard Drive)

Các ổ cứng máy tính để bàn hiện nay thường có tốc độ 7200 vòng/phút trở lên và đều phát ra tiếng ồn khi đọc và ghi dữ liệu. Theo tính chất của bài viết này thì bạn có thể chọn ổ cứng Western Digital Caviar SE16 (500GB, SATA 2, 16MB cache, 7200rpm) sử dụng công nghệ WhisperDrive và SoftSeek giúp hoạt động êm hơn, mát hơn và tiết kiệm điện năng. Ngoài ra, bạn cũng có thể sử dụng hộp cách âm để giữ ổ cứng im lặng. Trong tương lai, ổ cứng SSD (solid state drive) công nghệ flash NAND (*ID: A0810_115*) với nhiều ưu điểm vượt trội sẽ là lựa chọn lý tưởng để thay thế ổ cứng truyền thống có bộ phận chuyển động.

## Ổ quang (Optical Disc)

Tuy cũng là "thủ phạm" gây ồn, nhưng may mắn là hoạt động của ổ quang tùy thuộc nhu cầu người dùng. Ổ ghi DVD, như Lite-On DH-20A4H là lựa chọn thích hợp trong cấu hình này. Lite-On DH-20A4H được trang bị công nghệ smart-burn, smart-x và ABS (Anti-lock Bracking System) giúp ghi đĩa nhanh hơn, ít bị lỗi hơn và không gây ồn. Ngoài ra, bạn có thể chọn một trong số ổ ghi DVD gắn trong được ưa chuộng của các thương hiệu khác như LG GSA-H10L 16x, Samsung SH-S182D, Plextor PX-760A, Sony DRU-830A.

**TRUNG DOÃN**

**BẢNG KÊ CẤU HÌNH THAM KHẢO**

| Tên sản phẩm | Giá (USD) |
|---|---|
| Bo mạch chủ Asus P5QL Pro | 102 |
| Bộ xử lý Intel Core 2 Duo E8400 | 190 |
| Quạt tản nhiệt Hyper 212 | 42 |
| 2x2GB Kingston ValueRAM KVR800D2N5/2G (PC2-6400) | 55 |
| Card đồ họa ECS N9800GT-512MX-P RSV2 | 155 |
| Ổ cứng Western Digital Caviar SE16 (500GB, SATA 2, 16MB cache, 7200rpm) | 74 |
| Ổ ghi DVD Lite-On Lite-On DH-20A4H | 36,5 |
| Thùng máy Coolser Master CM 690 | 85 |
| Bộ nguồn Cooler Master Real Power Pro 550W | 111 |
| Tổng cộng | 850,5 |

***Ghi chú:*** *Do giá linh kiện thường thay đổi nên thông tin chúng tôi cung cấp trong bài viết chỉ mang tính tham khảo. Để có thông tin chính xác, vui lòng liên hệ trực tiếp với nhà phân phối hoặc tại cửa hàng bán lẻ.*

# NIỀM VUI CHO GAME THỦ

## Máy xem phim cầm tay

Zen X - Fi

Zen Mozaic

Máy xem phim cầm tay Creative Zen Mozaic 2GB và Zen X-Fi 8GB sẽ giúp game thủ thưởng thức những đoạn trailer yêu thích, hoặc nghe nhạc thư giãn sau những cuộc săn tìm vũ khí mới và hoàn thành nhiệm vụ vất vả trên những trò chơi trực tuyến... Với thiết kế khá trang nhã, cả 2 máy giúp "tôn thêm" dáng vẻ của bạn trong các buổi họp mặt, sinh nhật, picnic...

Zen Mozaic có thiết kế cá tính với vỏ màu hồng phấn, các nút xen kẽ như "khảm đá" và có màn hình LCD TFT 1,8" 64K màu. Zen X-Fi trông lịch lãm với vỏ màu đen cùng khung viền mạ bạc sáng bóng, màn hình LCD TFT 2,5" 16,7 triệu màu có độ phân giải 320x240. Khi xem ảnh hoặc các đoạn trailer, cả 2 đều cho chất lượng hình ảnh khá đẹp; Zen X-Fi cho hình ảnh rõ và sắc nét hơn. Ngoài ra, với loa tích hợp/tai nghe bạn còn có thể thưởng thức những bản nhạc thật sôi động, hay những giai điệu dịu dàng để thư giãn, lấy lại khí thế cho nhiệm vụ tiếp theo. Cả hai đều cho chất lượng âm thanh khá hay và tai nghe hay hơn loa tích hợp. Zen X-Fi ngoài dung lượng 8GB còn có khe đọc thẻ nhớ giúp tăng khả năng lưu trữ những bộ sưu tập mà bạn yêu thích.

Zen Mozaic và Zen X-Fi đều có giao diện điều khiển khá giống nhau và dễ sử dụng. Để thưởng thức những bản nhạc sôi động bạn chọn "Music", trong khi nghe nhạc bạn có thể chỉnh chế độ EQ (Pop, Rock, Jazz, ...), hoặc chọn "Custom EQ" để làm DJ cho bài hát mà mình "kết". Với mục "Photo" bạn có thể xem lại những tấm ảnh đã chụp, hoặc nhấn nút Play để chạy chế độ trình diễn (slideshow). Để xem được trailer trên 2 máy, bạn phải dùng đến phần mềm "Creative Centrale" để chuyển mã trước khi chép vào máy. Ngoài các chức năng trên, máy còn có chức năng nghe đài FM, ghi âm, đồng hồ báo thức, xem giờ, ngày tháng và hỗ trợ 22 ngôn ngữ. Cả 2 đều sử dụng pin sạc Li-ion cho thời gian nghe nhạc lên đến 32 giờ, giao tiếp với máy tính qua cổng USB 2.0 (cũng để sạc pin). Đi kèm máy là cáp USB 2.0, tai nghe và phần mềm Creative Centrale dùng để đồng bộ và dịch chuyển dữ liệu vào Mozaic/X-Fi; hỗ trợ Windows XP/Vista.

Ngoài ra, bạn còn có thể "độ" thêm cho Zen Mozaic/X-Fi một vài phụ kiện như bao da bảo vệ đeo trên cánh tay, móc vào dây nịt... để nhấn mạnh cá tính. (*http://vn.creative.com/products/welcome.asp?category=213*)

**HOÀNG HÂN**

**Thông số kỹ thuật**

| | Zen Mozaic | Zen X - Fi |
|---|---|---|
| Dung lượng | 2GB | 8GB |
| Nghe nhạc | MP3, WAV, WMA (IMA-ADPCM), Audible 4 | MP3, WAV, AAC (.m4a), WAV (ADPCM), Audible 4 |
| Màn hình | 1,8" | 2,5" |
| Xem phim | AVI, WMV (MJPEG, WMV9, MPEG4-SP³, DivX³ 4/5 và XviD³ ) | AVI, WMV(MJPEG, WMV9, MPEG4-SP³, DivX³ 4/5 và XviD³ ) |
| Duyệt hình | JPEG (BMP/ GIF/ PNG/ TIFF) | JPEG (BMP/ GIF/ PNG/ TIFF) |
| Khe đọc thẻ nhớ | - | SD/ SDHC |
| Loa tích hợp | Có | Có |
| Dò đài FM | Có | Có |
| Ghi âm từ mic | Có | Có |
| Giá / Bảo hành | 119 USD / 12 tháng | 249 USD / 12 tháng |

Liên hệ: **Creative:** SVC

# Đồng bộ PSP với máy tính

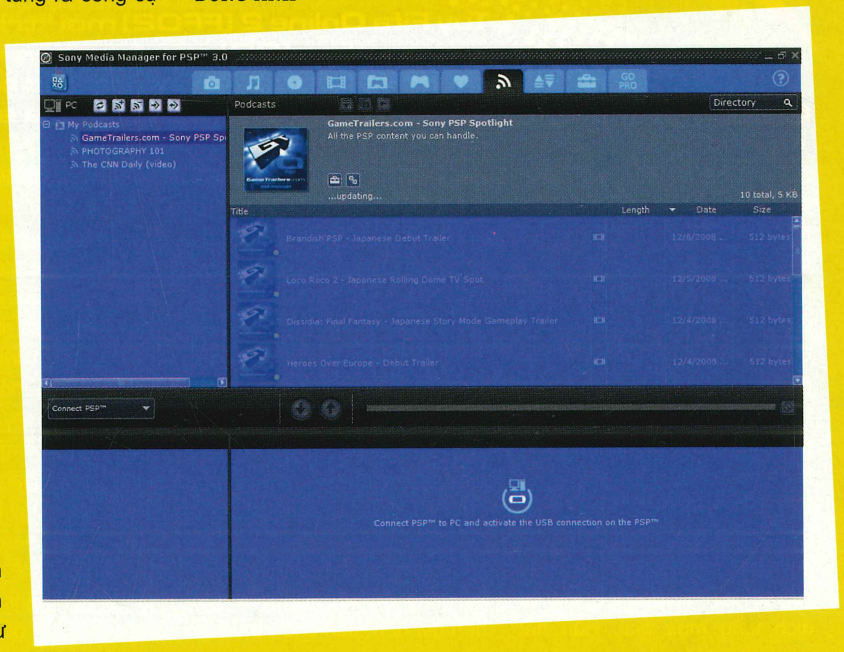
Đương nhiên chiếc Playstation Portable (PSP) ngoài việc chơi game, nó còn được Sony "tân trang" với nhiều chức năng thú vị khác như nghe nhạc, xem phim, xem hình, lướt web... và bản PSP-3000 (*ID: G0811_79*) còn có thêm Skype để trở thành chiếc điện thoại VoIP đầy mê hoặc. Lạ một điều là mãi gần đây (khoảng cuối tháng 10/2008), Sony mới chính thức tung ra công cụ đồng bộ chiếc PSP này với PC: Media Manager 3.0 miễn phí (*http://www.sonycreativesoftware.com*). Bạn vẫn có thể chép nhạc, phim... từ PC vào PSP bằng kết nối USB và cửa sổ Windows kéo thả như thông thường nhưng với Media Manager 3.0, mọi công việc này không chỉ "gom về một mối" mà còn có chức năng tự động cập nhật tin tức rất đáng giá.

Để dùng được chương trình này, bạn phải cập nhật firmware của PSP lên phiên bản 5.x. Quá trình cập nhật khá đơn giản, bạn chỉ việc tải tập tin cập nhật về (qua PC hoặc qua mục Network Update của PSP bằng kết nối Wi Fi).

Media Manager kết nối trực tiếp với cửa hàng trực tuyến PlayStation Store của Sony. Ngoài việc bạn có thể mua game PSP trực tiếp từ cửa hàng này bằng phương thức tải về, trên cửa hàng cũng có nhiều nội dung miễn phí rất đáng giá như trailer game, trailer phim, thông tin game mới... Ngoài ra, bạn có thể thêm mục tin podcast cả âm thanh lẫn video mà mình thích từ các nguồn khác nhau vào PSP dễ dàng. Bạn chỉ việc chọn tin podcast và nhấn tải về, chương trình tự động thực hiện và chuyển trực tiếp vào PSP.

Hơn nữa, một tính năng khá tiện của Media Manager (bản miễn phí) là cho bạn chuyển nhạc từ CD-audio sang MP3. Với bản Media Manager Pro (16,95 USD), bạn còn có khả năng chuyển video theo định dạng PSP hỗ trợ. Nào, hãy thử xem!

**ĐỒNG ANH**




CORSAIR™
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM NIIT NHA RONG
Hỗ trợ 15% giá trị khóa học *Games Developer* 2 năm tại NIIT Nhà Rồng
*Thời hạn đến ngày: 30/01/2009*
*Lưu ý: Phiếu có giá trị một lần đăng kí học và chỉ chấp nhận phiếu gốc*
Thông tin liên hệ:
HỌC VIỆN ĐÀO TẠO CNTT QUỐC TẾ NIIT NHÀ RỒNG
76 Nguyễn Tất Thành, F12, Q4, Tp.HCM
ĐT: (08) 38 264 311
www.niitnharong.com
*Phiếu Quà Tặng*

## Fifa Online 2

# Năm lời khuyên của Game Si

**Tuy Fifa Online 2 (FFO2) mới "trình làng" vào cuối 2008 nhưng game online (GO) này hứa hẹn một hành trình mới nhiều thử thách và hấp dẫn cho tín đồ túc cầu giáo. Dưới đây là một số kinh nghiệm mà Game Si muốn chia sẻ cùng các bạn mới chơi.**

### Cày tiền hay luyện cầu thủ?

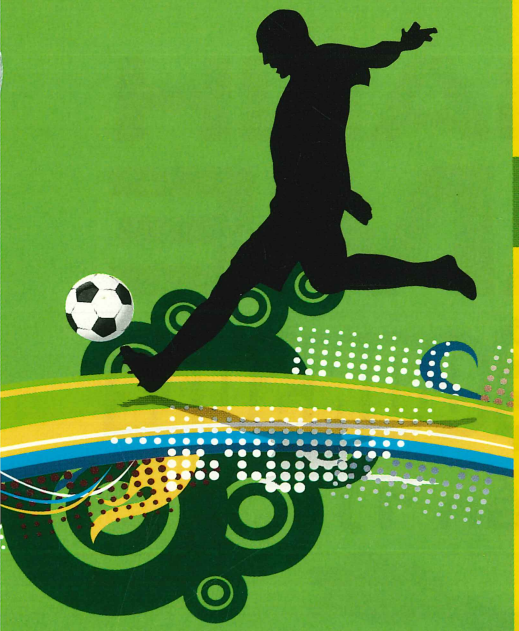
Ai chơi FFO2 cũng muốn có đội hình 29 cầu thủ trong mơ. Nào là tiền đạo Drogba, Kaka; tiền vệ CR7 (Cristian Ronaldo mang áo số 7), L.Messi; hậu vệ Puyol, Carlvalho; thủ môn Casillas, Van der Sar... Nhưng giá thẻ của các cầu thủ này "trên trời"! Cách cày tiền chủ yếu của các nhà quản lý chính là hoàn thành các nhiệm vụ khó, cụ thể nhất là chinh phục tất cả các giải ngoại hạng để được thưởng 500.000 LP cùng với số tiền 30.000 LP khi vô địch từng mùa giải. Hầu hết game thủ hiện chơi 1 đội hình chính và 1 đội hình phụ. Đội hình chính chủ yếu luyện level cho các cầu thủ đã nhập đội. Còn đội hình phụ dùng để làm nhiệm vụ kiếm LP, thẻ để chuyển cho đội hình chính. Game Si thấy rằng nhiều nhà cầm quân quá ham hố nên đã chi tiêu quá lố cho đội hình phụ. Chẳng hạn, khi chơi đội hình phụ, nhiều khi vì mong muốn có đội hình đủ mạnh (hay cực khủng?) để hoàn thành nhiệm vụ thắng 30 trận liên tiếp mà các huấn luyện viên tuyển về khá nhiều cầu thủ 1300 điểm kỹ năng trở lên. Kết quả: tốn tiền gia hạn, tiền chữa thương, tiền thể lực mà đa số trường hợp "tiền mất tật mang" (đang thắng tưng bừng 25 trận đến trận 26 bị cầm hòa). Lời khuyên của Game Si: Cứ đá đội hình của CLB đã chọn. Nếu cần, bổ sung cầu thủ từ thẻ có được miễn phí "hên xui" từ quay số. Trừ 2 cầu thủ mà bạn sẽ mang theo suốt chuyến hành trình chinh phục chức vô địch mọi giải đấu, các cầu thủ khác chỉ nên bỏ tiền gia hạn nếu khoảng 100, 200 LP. Nếu hết hạn, bạn có thể bỏ luôn cầu thủ đó. Đây là đội hình phụ mà! Nhớ lúc nào đội hình cũng đầy 29 người để có cầu thủ thay thế nhằm tránh chi phí mua nước suối và "bông băng thuốc đỏ". Còn nữa, nhiều khi bạn có thể chọn "bỏ cuộc" để có thể kết thúc mùa giải nhanh chóng khi trước đó đã thắng quá nhiều trận rồi. Nghe hơi phí thể thao nhưng còn hơn phải mất thời gian đá qua đá lại với máy!

### Đội hình chính theo giải

Một đội hình trong mơ gồm tất cả các cầu thủ hàng đầu các giải chỉ là... giấc mơ, hãy thực tế đi! Làm sao để có 1 cầu thủ "ngon"? Quay số may mắn (hên xui), mua thẻ đắt đỏ hoặc mua theo giá của thị trường chuyển nhượng thuộc các mùa giải (giá tạm được nhưng phải "canh me" và có sẵn tiền)? Thay vào đó, bạn hãy xây dựng đội theo từng giải. Ví dụ trong giải ngoại hạng Anh hay Liga BBVA Tây Ban Nha có rất nhiều cầu thủ giỏi. Hãy phối hợp 3 cách trên để lùng mua được cầu thủ ưng ý.

### Dùng thẻ hợp lý

Nếu lỡ bạn vừa chơi mà bốc trúng ngay CR7 thì chớ vội mừng rơn mà tung hắn vào đội hình nhé. Hãy khôn ngoan chờ thời để có "nhiều hơn" 1 CR7. Cách làm như sau: mua lại hắn trên thị trường chuyển nhượng của Barclay FA Premier League. Nếu làm được, bạn sẽ "tậu" được hắn về với chỉ số "khủng khiếp" mặc định. Còn nếu bạn không tiền mà vẫn muốn CR7? OK, chọn MU và luyện hắn. Với cái thẻ CR7 mà bạn bốc trúng CR7 sẽ được +1 trong đội hình của bạn. Nhưng thỉnh thoảng bạn nhớ đảo qua thị trường đấu giá cầu thủ, nhỡ đâu bạn có thể mua được thẻ +2, +5 của CR7 với giá hời.



# HỎI & ĐÁP

## HỘP THƯ

### Khai thác thị trường đấu giá

Hôm qua Game Si tôi vừa mua được hậu vệ Paulo Fereirra của Chelsea với chỉ 1500 LP! Đơn giản thôi, người bán thẻ đã bỏ quên không theo dõi giá cập nhật của cầu thủ này và đến khi thời gian đấu giá hết tôi đã mua được thẻ. Hãy thử lọc danh sách đấu giá theo tiêu chí thời gian còn lại, nhiều khi bạn sẽ phát hiện những hợp đồng chuyển nhượng rất "hời". Tương tự, lọc theo chỉ số hay giá mua ngay, bạn cũng có nhiều cơ hội mua được các chân sút vừa ý.

### Những tài năng "ẩn dật"

Có những danh thủ bạn đã một thời yêu quí nhưng giờ đây, khi FFO2 ra, họ vẫn còn đá nhưng không còn khoác áo những CLB lừng danh nữa. Tuy nhiên, tài năng của họ vẫn được công nhận (tuy chỉ số điểm không thể cao bằng các cầu thủ "hot" hiện nay). Có thể kể đến Paolo Sousa (từng khoác áo Real Madrid), Gronskjaer (từng chạy cánh cho Chelsea) hay tiền vệ nhỏ con xông xáo Juninho người Brazil đang phiêu bạt trên xứ sở chuột túi. Vâng, có thể bạn sẽ phải mất thời gian để luyện cấp nhưng có gì bằng việc điều khiển cầu thủ mình yêu thích, đúng không? Và đó cũng là lý do vì sao giá của họ trên thị trường chuyển nhượng lúc "trên trời", lúc "dưới đất".

**GAME SI**

**Trong trò chơi S.T.A.L.K.E.R: Clear Sky tại sao vừa bước vào màn đầu tiên đã bị nổ chết? Làm sao thoát khỏi việc này? Hệ thống phím bấm của game này thế nào vì tôi chưa chơi phần 1 nên không biết. Mong giải đáp giúp.**
**(nguoibuonnoixa_89@yahoo.com)**

Sở dĩ nhân vật bị chết là do bước trúng vào các điểm abnomaly. Để biết đường tránh, bạn chọn bu-lông từ phím số 6, ném vào khoảng không trước mặt để dò. Nếu card đồ họa đủ mạnh, bạn nên chọn các thiết lập đồ họa cao cấp thì dễ nhìn thấy những điểm abnomaly hơn. Để nắm rõ hệ thống phím bấm của game, ở menu chính, bạn chọn Options/Controls. Về cơ bản, game bố trí phím như một trò chơi FPS thông thường kết hợp với một số phím I (Inventory), M (Map)... giống thể loại nhập vai.

**Máy tôi có cấu hình CPU Core 2 Duo 3GHz, card đồ họa 3870 512M, RAM 4GB đang sử dụng Windows Vista 64 bit. Có một số game không cài được và một số game cài được thì lại không chạy, ví dụ như Company of Heroes: Opposing Fronts (thường báo lỗi máy chưa đủ mức tối thiểu để chạy hoặc DirectX và driver chưa phù hợp trong khi tôi đã cài driver mới nhất của ATI cho dòng 3870). Tôi không hiểu vì sao và cách nào để khắc phục.**
**(monkeysein@yahoo.com.vn)**

Cấu hình tối thiểu trò chơi Company of Heroes: Opposing Fronts yêu cầu là P4 2GHz, VGA 64MB (hỗ trợ Pixel Shader 1.1), RAM 512MB, HĐH Windows XP/Vista. Như vậy, máy tính của bạn đáp ứng được yêu cầu của game. Tuy nhiên, HĐH Windows nhắc đến trong cấu hình tối thiểu thường là phiên bản 32 bit. Bạn nên liên hệ với nhà phát hành game, đồng thời theo dõi các bản vá (patch) để tìm hiểu rõ hơn phương pháp khắc phục.

**Máy của mình có cấu hình P4 3.0GHz, RAM 512MB, card đồ họa tích hợp Intel 82945G Express Chipset Family 128MB. Cài game MotoGP 07 thì khi vào chơi được báo lỗi "fatal error: failed a video set mode". Vậy có phải là do cấu hình máy không đủ để chơi hay không?**
**(lehongphuoc1212@gmail.com)**

Cấu hình tối thiểu trò chơi MotoGP 07 yêu cầu là P4 2,4GHz, VGA 128MB (hỗ trợ Shader Model 2.0), RAM 512MB, HĐH Windows XP/Vista. Theo đó, có thể card đồ họa chính là nguyên nhân gây lỗi. Bạn nên xem lại thông tin chi tiết về các dòng card đồ họa được game hỗ trợ (thường nằm trong tập tin readme.txt).

**Em đang cần mua 1 card đồ họa có thể chơi được hầu hết các game hiện nay với mức giá tầm 2 triệu đồng trở xuống. Em nên chọn loại card nào của NVIDIA?**
**(hohomalu@yahoo.com)**

Với mức giá dưới 2 triệu đồng, bạn nên chọn các loại card đồ họa NVIDIA Geforce 8600GT là đã đáp ứng được yêu cầu. Bạn có thể tham khảo thêm các bài viết về những sản phẩm này trên www.pcworld.com.vn trước khi quyết định chọn mua.

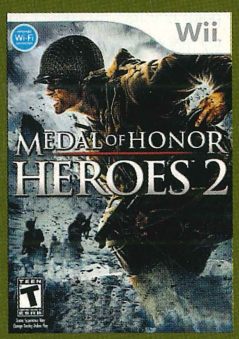
**Em chơi Dead Space đến chapter 5, sau cảnh nói chuyện với một nhà khoa học thì gặp một con quái vật, bắn mãi mà vẫn không hạ được nó. Xin giúp em.**
**(tranledung@gmail.com)**

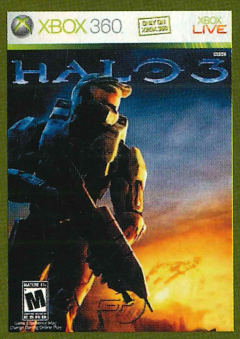
Theo nội dung đã được mô tả ở một cảnh chơi trước đó, bạn sẽ không thể hạ được con quái vật nói trên bằng các loại súng mà bạn có thể mua trong game, mà phải thực hiện theo tình huống mà game sắp đặt sẵn. Khi nhà khoa học đang nói chuyện, bạn tranh thủ sạc đầy stasis tại điểm Statis Recharge và đứng ở chỗ này. Kết thúc cuộc nói chuyện, con quái vật xuất hiện, nó sẽ lao thẳng về phía bạn. Đợi nó tiến vào khu vực chiếu đèn sáng trước mặt, bạn dùng tính năng Freeze để làm chậm nó rồi chạy thật nhanh đến cánh cửa bên phải, kích hoạt bảng điều khiển gần cửa thì sẽ diệt được quái vật nếu nó vẫn còn trong khu vực kia. Mặt khác, muốn giữ chân con quái vật này lâu hơn, trước đó bạn cần nâng cấp thời gian tác động của tính năng Freeze.

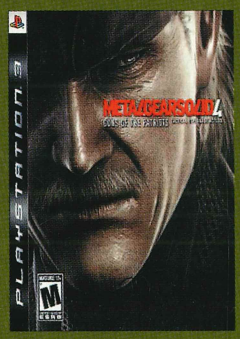
# SO SÁNH GAME CỦA 3 HỆ CONSOLE (phần 1)

Với PC, trang bị máy có cấu hình càng mạnh, game thủ càng có nhiều cơ hội để tiếp xúc và thưởng thức nhiều tựa game đỉnh có mặt trên thị trường. Đối với các máy chơi game chuyên dụng - console thì nguyên tắc này dường như khó có thể áp dụng bởi nó phụ thuộc rất nhiều yếu tố. Một trong số đó chính là sự hỗ trợ tốt từ các nhà phát triển game, chính họ sẽ là người tận dụng và khai thác tối đa phần cứng của máy để mang đến cho game thủ những tựa game chất lượng cao. Trong khuôn khổ bài viết này, TGG tạm thống kê, so sánh bằng cách phân theo thể loại các tựa game tiêu biểu được phát hành trên ba hệ máy Wii, Xbox 360 và PlayStation 3. Bạn đọc của tạp chí - những người còn đang phân vân chưa biết chọn hệ máy nào - có thể dựa vào đây và căn cứ trên sở thích riêng để chọn cho mình hệ máy vừa ý nhất.

## THỂ LOẠI HÀNH ĐỘNG



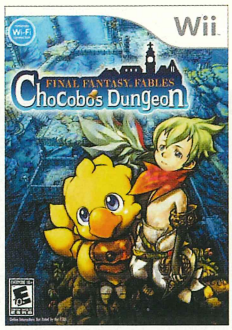

**Wii:** Metroid Prime 3: Corruption, Medal of Honor Heroes 2, Resident Evil Umbrella Chronicles, Ghost Squad, Disaster Day of Crisis.

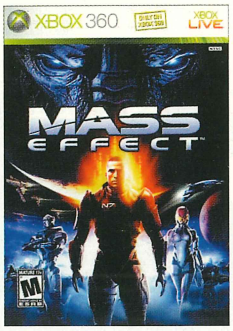
**Xbox 360:** Gears of War 1&2, Halo 3, Left 4 Dead, Crackdown, Perfect Dark Zero, Prey, Ninja Gaiden 2, Dead Rising.

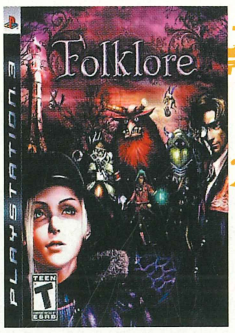
**PS3:** Resistance 1&2, Warhawk, Heavenly Sword, Metal Gear Solid 4, Uncharted Drake's Fortune, Ninja Gaiden Sigma.

**Nhận xét:** Cùng chia nhau nhiều thương hiệu lớn như Call of Duty 4&5, Rainbow Six Vegas 2, Bioshock và khá ngang ngửa với PS3 về số lượng game độc quyền nhưng điểm nhấn của Xbox 360 chính là chất lượng dịch vụ trực tuyến Xbox Live (chơi game trực tuyến, xem phim, tải về những nội dung thêm của game...) khá tốt so với PlayStation Network. Trong khi đó, do kết cấu phần cứng hạn hẹp nên số lượng đầu game hành động cho Wii chưa nhiều và nếu có cũng chỉ mới tập trung chính cho phần chơi đơn; trong khi đó phần chơi mạng nếu có (thông qua dịch vụ Wi-Fi Connection) thì cũng chỉ ở mức độ sơ khởi chứ chưa thật nổi bật.

# THỂ LOẠI NHẬP VAI




**Wii:** Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon, Dragon Quest Swords: The Masked Queen and The Tower of Mirrors, Tales of Symphonia: Dawn of the New World, Super Paper Mario.

**Xbox 360:** Mass Effect, Fable II, Tales of Vesperia, Lost Odyssey, Blue Dragon, Final Fantasy XI, Infinite Undiscovery, Two Worlds, The Last Remnant, Blue Dragon, Phantasy Star Universe.

**PS3:** Valkyria Chronicles, Untold Legend: Dark Kingdom, Folklore.

**Nhật xét:** Có nằm mơ các game thủ trên Xbox 360 trước đây cũng không thể nghĩ rằng console mà họ đang sở hữu có số lượng game nhập vai áp đảo so với hai console PS3 và Wii. Chính sách hỗ trợ hãng phát triển thứ ba hợp lý, chi phí sản xuất thấp và dễ triển khai hơn so với PS3, cùng nhiều ưu điểm khác đã giúp Xbox 360 giành được thiện cảm từ các hãng sản xuất mà đặc biệt là các hãng game Nhật Bản. Điều này giải thích vì sao các thương hiệu lớn như Tales, Final Fantasy, Star Ocean... đều lần lượt "chuyển hộ khẩu" sang Xbox 360. Ngược lại, kết cấu phần cứng phức tạp khiến việc triển khai game khó, giá thành phát triển đội lên quá cao làm cho nhiều hãng game (đặc biệt là những hãng có quy mô vừa và nhỏ) không mặn mà với console của Sony như thời điểm PS và PS2 trước đây. Hệ quả đây là console có lượng game nhập vai "hẻo" nhất hiện nay, xếp sau cả Wii.

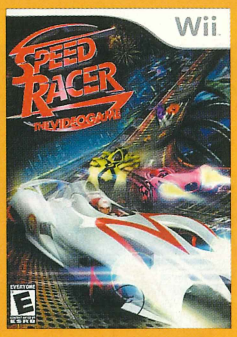
# THỂ LOẠI ĐUA XE

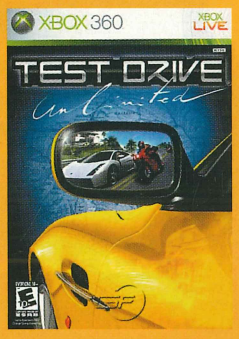
**Wii:** Mario Kart Wii, Excite Truck, Speed Racer, Sonic Rider: Zero Gravity

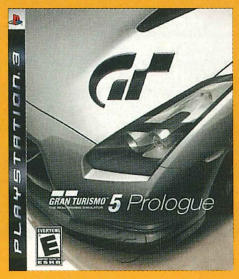
**Xbox 360:** Forza Motorspot 2, Project Gotham Racing 3&4, Test Drive Unlimited, Moto GP 06 & 07.

**PS3:** WipeOut HD, MotorStorm 1&2, Ridge Racer 7, Gran Turismo Prologue.

**Nhận xét:** Nếu không tính những game đa nền như Pure, NeedforSpeed, Burnout Paradise, DiRT, Xbox 360 vẫn tiếp tục gây áp đảo với PS3 (nhờ những cái tên như Forza Motorsport 2, Project Gotham Racing 3&4) bất chấp Gran Turismo, game đua xe mô phỏng rất nổi tiếng của Sony đặt chân trong top những thương hiệu game có doanh thu cao nhất mọi thời đại. Ngược lại điều khiển đa năng của Wii (Wii Remote) trong game đua xe mới chỉ có Mario Kart Wii là thực sự nổi bật. Một lần nữa Wii phải chịu xếp sau PS3 và Xbox 360.



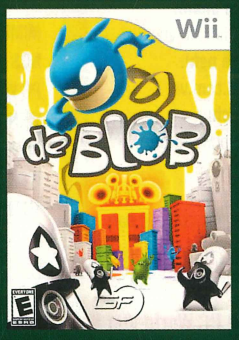

# THỂ LOẠI PLATFORM

**Wii:** de Blob, Wario Land: Shaket It, Death Jr: Root of Evil, Super Mario Galaxy, Sonic and the Secret Rings,

**Xbox 360:** Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts.

**PS3:** Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Ratchet & Clank: Quest for Booty.

**Nhận xét:** Do tập trung mạnh đến những game đơn giản nhiều người chơi nên thể loại platform rất phát triển trên Wii. Mặt khác với sự trợ giúp của những thương hiệu mạnh như Mario, Wario nên xét riêng thể loại này, Wii xem như bỏ xa Xbox 360 lẫn PS3. Trong khi đó, từ bộ ba game platform nổi tiếng trên PS2 trước đây là Jak & Daxter, Sly Cooper và Ratchet & Clank, Sony dường như chỉ còn mặn mà với bộ đôi Ratchet & Clank. Tình hình của Xbox 360 ở thể loại này cũng không sáng sủa gì hơn khi chỉ có Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts mới ra mắt là nổi bật, các tựa game đa nền như Crash Bandicoot: Mind Over Mutant, The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon, Sonic the Hedgehog thì quá bình thường.



ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 35121819 (ext 1) Miền Bắc
08 39304324 (ext 1) Miền Nam
Cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà giá trị
(xem chi tiết tại website www.pcworld.com.vn)
Hotline: Miền Bắc - 04 3512 3011
Miền Nam - 08 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

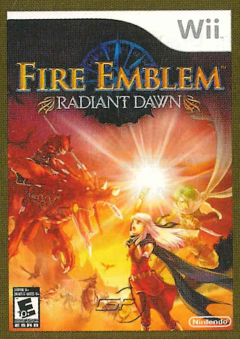
Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB | NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính | Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229 | 007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

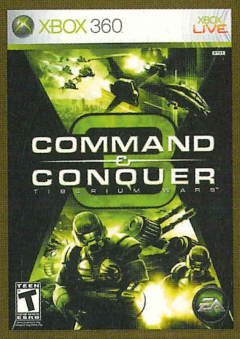
# THỂ LOẠI CHIẾN THUẬT

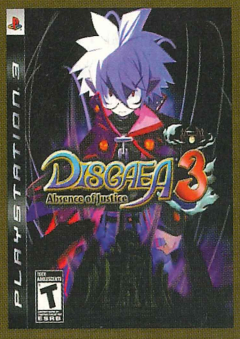
**Wii:** Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King, Fire Emblem Radiant Dawn, Battalion Wars, Worms Aspace Oddity.

**Xbox 360:** Command & Conquer: Tiberium Wars, A Kingdom for Keflings, Lord of the Rings The Battle for Middle-earth II, Worms, Commanders Attack of the Genos, Battlestations: Midway, Band of Bugs, Red Alert 3, Supreme Commander, Command & Conquer 3: Kane's Wrath.

**PS3:** PixelJunk Monster, Disgaea 3.




**Nhận xét:** Việc áp đảo hoàn toàn của Xbox 360 khi so với Wii và PS3 ở thể loại game chiến thuật có công rất lớn của EA. Bởi một mình họ đã góp cho hệ máy này đến 4 tựa game (Tiberium Wars, Kane's Wrath, Red Alert 3, Lord of the Rings The Battle for Middle Earth II). Tuy không thể so chất lượng của chúng với các bản game PC nhưng tất cả đều đạt yêu cầu (điều hiếm thấy khi chuyển một game từ PC sang console). Thể loại này trên Wii cũng rất có triển vọng khi các đại diện như Battalion Wars, Worms Aspace Oddity, Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King đều hoàn thành tốt sứ mệnh của mình.

Mời các bạn đón đọc phần tiếp theo trong các số sau...

**MỘNG HỒ HẢI**

## LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

*Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.*

## CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT ..... 14, 15
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 20, 21
FPT ..... Bìa 2, 59
GAMES CENTER ..... 63
HALO ..... 13
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame ..... 87
MIMI ..... 7
NCS ..... 77
PC WORLD VN ..... 79
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME ..... 1, 9, 11
WDK ..... 53
XGAME – Cửa hàng Xgame ..... 4

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Chính thức ra mắt
26/12/2008
Phiên bản
Tiêu
Lưu
Ly
Duyên
Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Tân - Vận Mệnh Ma Phương
Hoạt Động Lôi Đài
PK Đặt Cược Độc Đáo
Quà tặng Giáng Sinh thú vị
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment
www.thegioihoanmy.vn

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Native

ATI Radeon series

# HD 4670 512MB GDDR3

## GV-R467D3-512I

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS

- Powered by **ATI Radeon HD 4670** GPU
- Supports **PCI Express 2.0**
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | Ultra Durable 2 | HDMI

## GV-R465OC-1GI

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS

- Powered by **ATI Radeon HD 4650** GPU
- Supports **PCI Express 2.0**
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | Ultra Durable 2 | HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

**CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN**
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

**TPHCM:**
Nguyễn Hoàng 08 39203404
Vi tính Phong Vũ 08 39330186
Thành Nhân 08 39250259
Sáng Tạo 08 39255406
Hợp Nhất 08 39252367
Nova 08 39253863
Compro 08 39250448
Hoàn Long 08 39250898
Greentek 08 39252549
Thiên Phúc 08 39255309
Thiên Long 08 39255551
Lê Phụng 08 39290607

**ĐÀ NẴNG:**
Vitico 0511 3871838
GCC Đà Nẵng 0511 3653060

**QUẢNG NGÃI:**
MHQ 055 3825894

**QUI NHƠN:**
Vi Tính Qui Nhơn 056 3822803
Bảo Châu 056 3828199

**NHA TRANG:**
Tin Hưng 058 3825081
Tin Học Nha Trang 058 3810822
Sao Kim Nha Trang 058 3510885

**DACLAK:**
Quang Anh 050 3815123
Toshiba 050 3857585

**TIỀN GIANG:**
TGN 073 3885885

**CẦN THƠ:**
Á Châu 071 3832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 3832875

**SÓC TRĂNG:**
Dũng Kiều 079 3821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.